AYLIK
BİLGİSAYAR
OYUN
DERGİSİ
HAZİRAN 1997
SAYI: 27
250.000 TL
(KDV DAHİL)

PC OYUNLARINDA TÜRKİYE'NİN 1 NUMARASI

PC

GAMESHOW

THEME HOSPITAL

STAR GENERAL

TOONSTRUCK

SHIVERS 2

OUTLAWS

RAMA

M.D.K.

NEED FOR SPEED 2

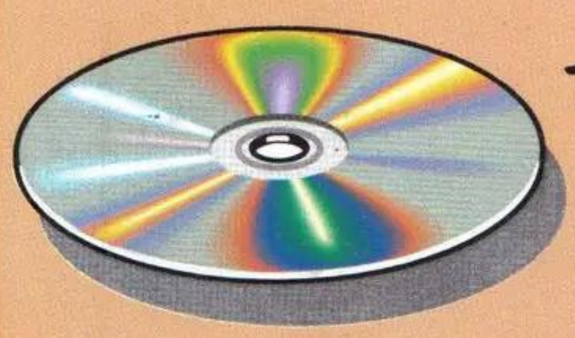
XvT

X-WING vs TIE FIGHTER

MACBETH, FRP, CHEATS, ENGİN ABLA ve AMIGA DOSTU

ANGELS
COMPUTER&MULTIMEDIA

EN YENİ CD OYUNLARI



OUTLAWS
NEED FOR SPEED 2
COMMANCHE 3
THEME HOSPITAL
P.MANAGER 97
SHIVERS 2
INTERSTATE76
ARK OF TIME
M.D.K.
IND. DAY
KICK OFF 97
TESTDRIVE OFFROAD
MAGICtheGATHERING
REDNECK RAMPAGE
FORK IN THE TALE
SONIC

MPEG FİLMLERİ

MR. BEAN
MARS ATTACKS
LIAR LIAR
METRO
THE RELIC
ACE VENTURA
CABLE GUY
BRAVE HEARTH
DAYLIGHT
THE ARRIVAL

CD WRITER

PHILIPS CDD 2000 (4XREAD, 2XWRITE)

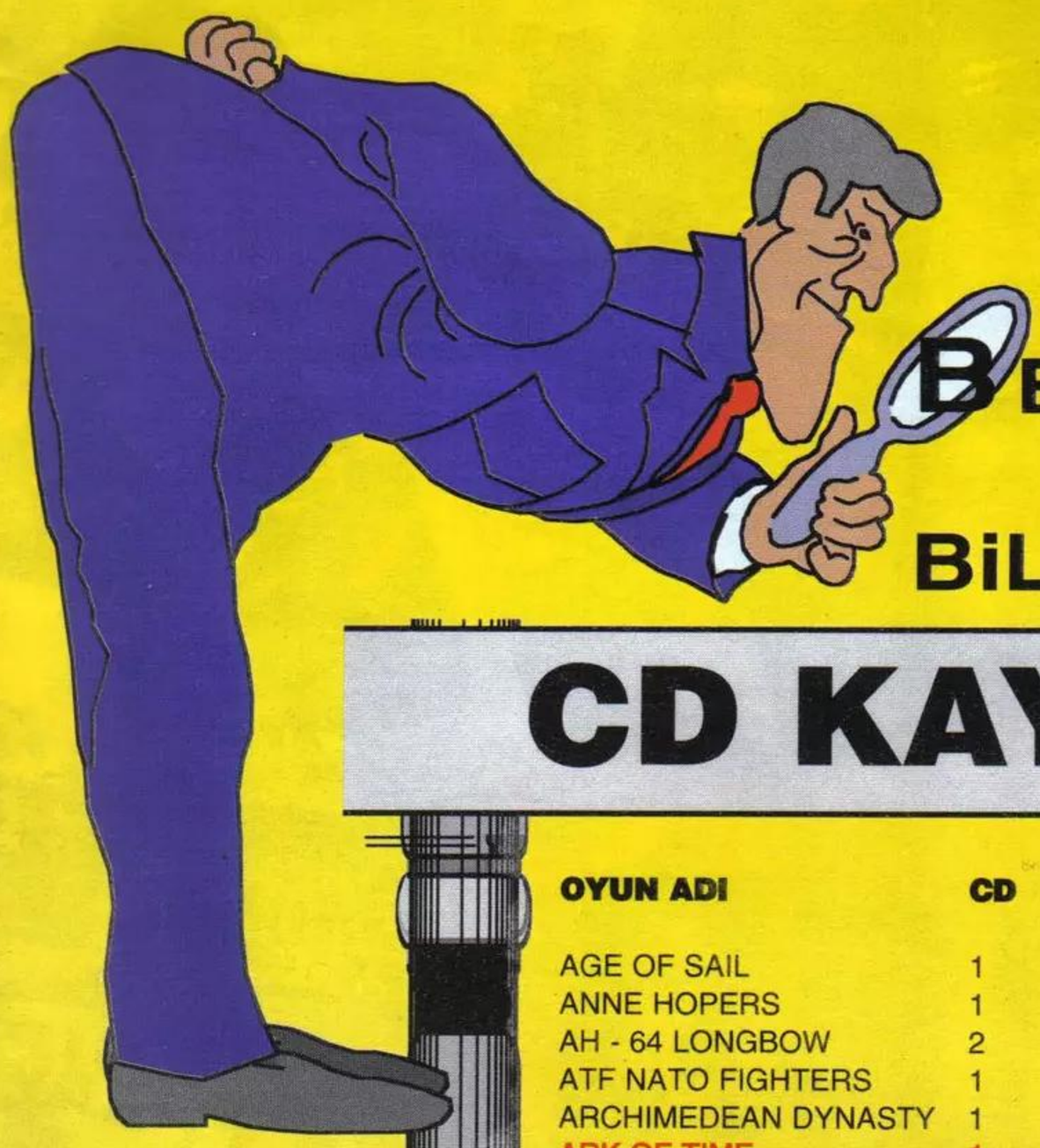
YAMAHA CDR 100II (6XREAD, 4XWRITE)

BOŞ RECORDABLE CD

PHILIPS CDR-74

FİLM CD'LERİ KİRALANIR
ORJİNAL BOX CD OYUNLARI 10 $'DAN BAŞLAYAN FİYATLARLA
EN YENI CD OYUNLARI
CD YE DiSKET OYUN ARŞiVi YAPILIR

BAĞDAT CAD No: 310/2 CADDEBOSTAN - İSTANBUL TEL: 0216 3029075 FAX:0216 3583173
Web Site: http://www.angelscomputer.com **E-Mail:** Angels@angelscomputer.com



BELLEK
BiLGiSAYAR

TOPTAN SATIŞLARDA BÜYÜK KOLAYLIK

CD KAYIT: 15$

OYUN ADI	CD	TL	OYUN ADI	CD	TL
AGE OF SAIL	1	1.250	M.D.K.	1	1.500
ANNE HOPERS	1	1.250	NEED FOR SPEED 2	1	1.250
AH - 64 LONGBOW	2	1.750	MORTAL COMBAT 3	1	1.250
ATF NATO FIGHTERS	1	1.250	NASCAR RACING 2	1	1.250
ARCHIMEDEAN DYNASTY	1	1.250	NBA 97	1	1.250
ARK OF TIME	1	1.250	PRIVATER 2	3	2.100
A M O K	1	1.250	PHANTASMAGORIA 2	5	2.700
ANIMATED STORY BOOK	1	1.250	RALLY CHAMPIONSHIP	1	1.250
BEDLAM	1	1.250	REDNECK RAMPAGE	1	1.250
BLOOD & MAGIC	1	1.250	PREMIER MANAGER97	1	1.250
BROKEN SWORD	2	1.750	SCREAMER 2	1	1.250
COMMANCHE 3	1	1.250	SEGA RALLY CHAMPION.	1	1.250
CHESSMASTER 5000	1	1.250	OUTLAWS	2	1.750
CRUSADER: NO REGRET	1	1.250	STAR CONTROL 3	1	1.250
CRAZY DISK 13 - 14	1	2.000	SWIV 3D	1	1.250
DEATH RALLY	1	1.250	SHIVERS 2	1	1.250
DEUS	1	1.250	THEME HOSPITAL	1	1.250
DESTRUCTION DERBY 2	1	1.250	TOMB RAIDER	1	1.250
DIABLO	1	1.250	ULTIMATE SOCCER 97	1	1.250
DIE HARD TRILOGY	1	1.250	US NAVY FIGHTERS 97	1	1.250
DAYNOTA USA	1	1.250	VIRTUA FIGHTER	1	1.250
DUKE NUKEM 3D	1	1.250	WAGES OF WAR	1	1.250
DISCWORLD 2	2	1.750	WARWIND	1	1.250
DRAGON LORE 2	3	2.100	XS	1	1.250
ERADICATOR	1	1.250	TEST DRIVE OFF ROAD	1	1.250
ENEMY NATION	2	1.750	M.A.X	1	1.250
FIFA 97	1	1.250	ROBOTRON X	1	1.250
FATAL RACING	1	1.250	S.P.Q.R	1	1.250
FIRE & KLAWD	1	1.250	X WING VS TIE FIGHTER	1	1.250
FREDDIE FISH 2	1	1.250	WIZONE	1	1.250
FX FIGHTER TURBO	1	1.250	WIZARDRY NEMESIS	5	1.250
FORMULA 1	1	1.250	ZORK NEMESIS	3	2.100.
FRAGILE ALLEGIANCE	1	1.250	WINTER OLYMPICS	1	1.250
FREST THUNDERHAWK 2	1	1.250	SPACE JAM	1	1.250
F-22 LIGHTNING 2	1	1.250	PYST	1	1.250
GENE WARS	1	1.250	MONKEY ISLAND 3	?	-
GRAND PRIX 2	1	1.250	SPY CRAFT	3	2.100
HARVESTER	3	2.200	9	1	1.250
HIND	1	1.250	NCAA BASKETBALL	1	1.250
HUNTER HUNTED	1	1.250	NHL 97	1	1.250
HEROES MIGHT&MAGIC 2	1	1.250	GENDER WARS	1	1.250
HARPOON CLASSICS 97	1	1.250	Z	1	1.250
HARLINE	3	2.200	MARBLE DROP	1	1.250
ICE & FIRE	1	1.250	TITANIC	2	1.750
INTERSTATE 76	1	1.250	TOM CLANCY SSN	2	1.750
IBM DISK 13 - 14 - 15	1	2.000	JETFIGHTER 3	1	1.250
KICK OFF 97	1	1.250	SETTLERS 2	1	1.250
JAGGED ALLIANCE -2	1	1.250	LIGHT HOUSE	2	1.750

12X CD ROM
Utopia Ses Kartı
139 $

PENTIUM 133
Intel Triton Board
8 MB Ram
1 GB HDD
14 0.28 Vestel Mon.
1 MB 53 PCI Ekran Kartı
35 Floppy
Win 95 Klavye
Mouse + Pad
700 $

PENTIUM 166
Intel Triton Board
8 MB Ram
1 GB HDD
14 0.28 Vestel Monitör
1 MB PCI Ekran Kartı
35 Floppy
Win 95 Klavye
Mouse + Pad
860 $

BANKA HESAP NUMARALARIMIZ
Pamukbank (Maltepe):01313902
İş Bankası (Maltepe):103730000770541

ADRESİMİZ ve TELEFONUMUZ
Bağdat Cad. Özderici Pasajı No : 155 / 31
MALTEPE (Pamukbank arkasındaki pasaj)
Tel : (0216) 370 68 28 Fax : (0216) 352 43 90 80 94

oyun için
KAMER
BİLGİSAYAR
DeathKeep
SPYCRAFT
DROWNED GOD
HARVESTER
M.A.X.
SHIVERS
LORDS II
AREA 51
USNF'97
SHERLOCK HOLMES
Rose Tattoo
DeathKeep
Adres: Ihlamurdere Cad. Çelebioğlu Sok. Akel İş Hanı No:2/5
Beşiktaş 80690 İSTANBUL
Tel: (212) 260 02 25 / (212) 260 37 76
Fax: (212) 259 07 91

GAMESHOW

SAYI: 27

Kamer Bilgisayar Tic.San.Ltd Şti.
Adına Sahibi
M. EMİN GÜR

Genel Yayın Yönetmeni
MURAT 'MAC' ADANÇ

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
TİMUR ÇATAKLI

Yayın Danışmanı
MERT TOPÇU

Reklam Sorumlusu
ENGİN SÜZEN

Halkla İlişkiler
LEVENT YARLI

Kapak Tasarım ve Sayfa Düzeni
MURAT ADANÇ

Yazarlar
(alfabetik sırayla)
Bahadır Akcan, Burak Bayburtlu, Timur Çataklı, Muhammet Dabiri, Şahin Derya, Özgür Gültekin, Efe Mumoğlu, Engin Süzen, Gökhan Tarcan, Mert Topçu, Serkan Uybaş, Polat Yarışçı, Levent Yarlı

Renk Ayrımı
Diacan (212) 519 45 49

Baskı ve Cilt
Şan Ofset (212) 233 05 88

Genel Dağıtım
BİR-YAY A.Ş.

Yazışma Adresi
Ihlamurdere Cad. Çelebioğlu Sok. Akel İşhanı No:2/5 Beşiktaş,80690,İstanbul

Telefon
(212) 260 02 25
(212) 260 37 76

Fax
(212) 259 07 91

E-Mail
gameshow@gsmnet.com

Web Site
http://www.gsmnet.com

Hesap Numaraları
İş Bankası Beşiktaş Şubesi
1008-2420980
Yapı Kredi Beşiktaş Şubesi
1068042-1

NOT:
- Luke Abi, versene şu ışın kılıcını, bişey yapıcam.
- Olm, oyuncak diil len o. Jedi olayı biliyon.
- Biliyorum abi ya sen ver bi.
- Bak ama dikkatli ol, kesme elini kolunu.
- Tamam abi sen merak etme, Obi Baba'nın bütün showlarını seyrettim. Nasıl çalışıyor bu sen onu söyle.
- Bak şimdi konsantre olucam ve içinden 'GameShow elinden geldiğince Basın ve Yayın yasalarına uyar. Bütün yazıların telif hakkı GameShow'a aittir. Oyle Cut,Copy,Paste yapılamaz. Yazıların sorunluluğu yazarına, reklamların sorumluluğu reklam veren şirkete

Sözümüzü tutamama konusunda, en kral politikacıya taş çıkaracağımız kesin. Ama bizim içimizde kötü niyet yok desem, geçen ay ne zaman bitti de, Haziran ayı geldi hiç anlamadık desem, dergi çıkarmanın binbir zorluğundan bahsetsem bilmem affeder misiniz? Ama siz biraz daha sabredin, günün birinde işler yoluna girecek, biz adam olacağız, arkadaşlar arasında sevgi, hoşgörü, yardımlaşma duyguları saklandıkları yerlerden çıkıp, yerlerini kin ve nefret'e bırakacak, biz de düzenli olarak ayın başında sizlerin karşısında olacağız. Yani problem aslında kendi aramızda. Çözüm de çok yakınımızda ama aynı zamanda çok uzakta. İnşallah, yakında 'Problem Solved' mesajı karşıma çıkar da, ben bu mahcubiyet ile bir daha yazı yazmam.

Bu ay sizlere bahsetmek istediğim bir konu var: Abonelik. 1. Haziran 1997 tarihinden itibaren abonelik olayını kaldırıyoruz. Tabii ki, şu anda var olan abonelerimiz herhangi bir şüpheye kapılmasınlar, onların abonelikleri devam ediyor. Ama bundan sonra abonelik için başvurulmamasını rica ediyoruz. Nedenini ise abonelik hizmetinin bizi zarara (maddi, manevi) uğratması olarak özetleyebiliriz.

Şimdi biraz da matbaacıya saldırayım da son vereyim yazıma. Bu ne biçim talihtir ki, bizim derginin basılacağı günler, matbaanın gece vardiyasındaki herkes hasta olur. Ve bu ne biçim bir kısmettir ki, bizim herşeyi bitirip de zamanında teslim ettiğimiz filmler, ancak koca bir hafta sonra dergi haline gelebilir. Asıl trajik olanı ise bu ne biçim bir bakış açısıdır ki bütün olanlardan sadece ben sorumlu olurum. Hiç anlamıyorum, anlayanı da anlamıyorum. Allah akıl - fikir versin diyorum.

☒M.Emin Gür

OUTLAWS 8
N.F. SPEED 2 10
TOONSTRUCK 12
M.D.K. 16
THEME HOSP. 22
RAMA 26
POWER F1 30
SHIVERS 2 36
X-WING vs TIE 40

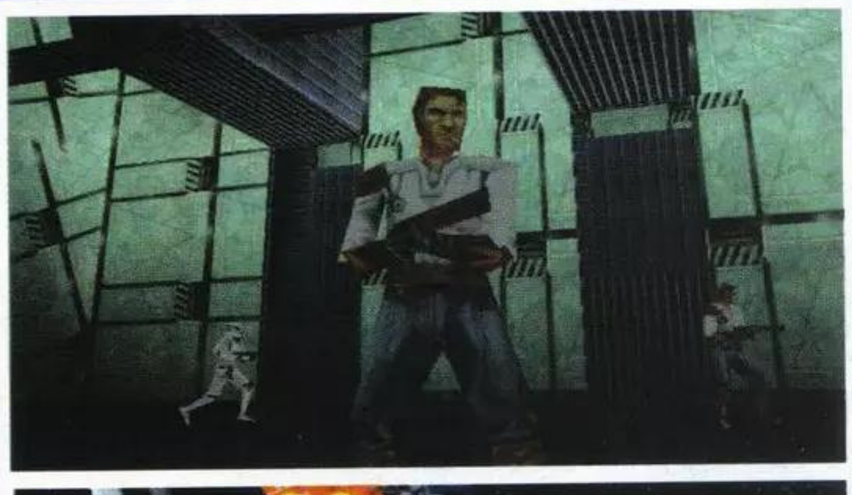
STAR GENERAL 18
NOT 44
FRP 58
MAC 48
AR@ 60
NCAA BASKETBALL 97 20
CHEATS 52
AMIGA 62
ENGİN 56
Y. SONU 64

SID M.'S GETT

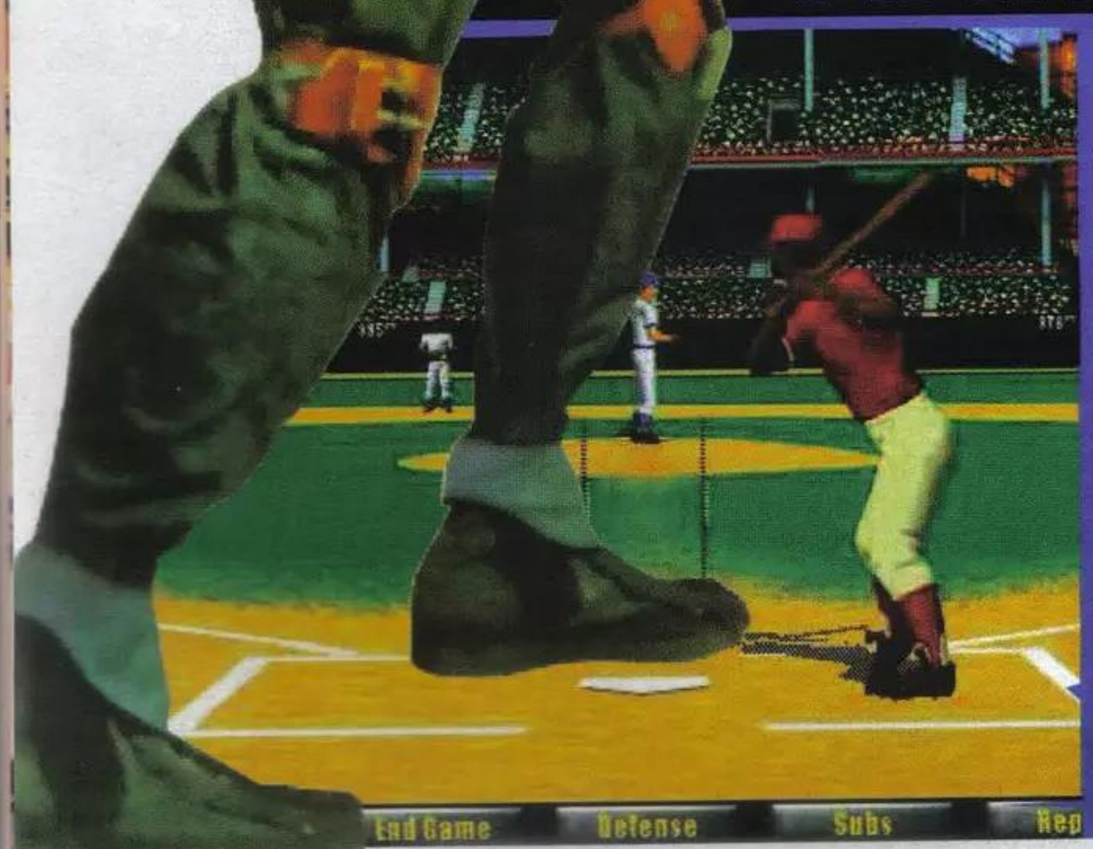
Dergiyi elinize alır almaz, daha ilk satırda sizi yerlerde süründürmek istemezdim ama Sid Baba'dan (eğilin çabuk kafirler) haber var. Microprose'la olan anlaşması henüz bitmedi ama Sid Meier (hiç kalkmayın isterseniz, gasteciden izin alıp orda yatarak okuyun) kendi firması Firaxis'i kurdu bile. Bu firmada topladığı bir dolu kayda değer adamla beraber ilk oyun olarak Amerikan İç Savaşını konu alan Gettysburg'u çıkarcaklar. Olayın şok yanı, oyunun real time olması. Hemencik C&C sanmayın tabi, 1800'ler Amerikasında spice ya da tiberium olmadığından, bu oyunda da harvester ve

JEDIKNIGHT

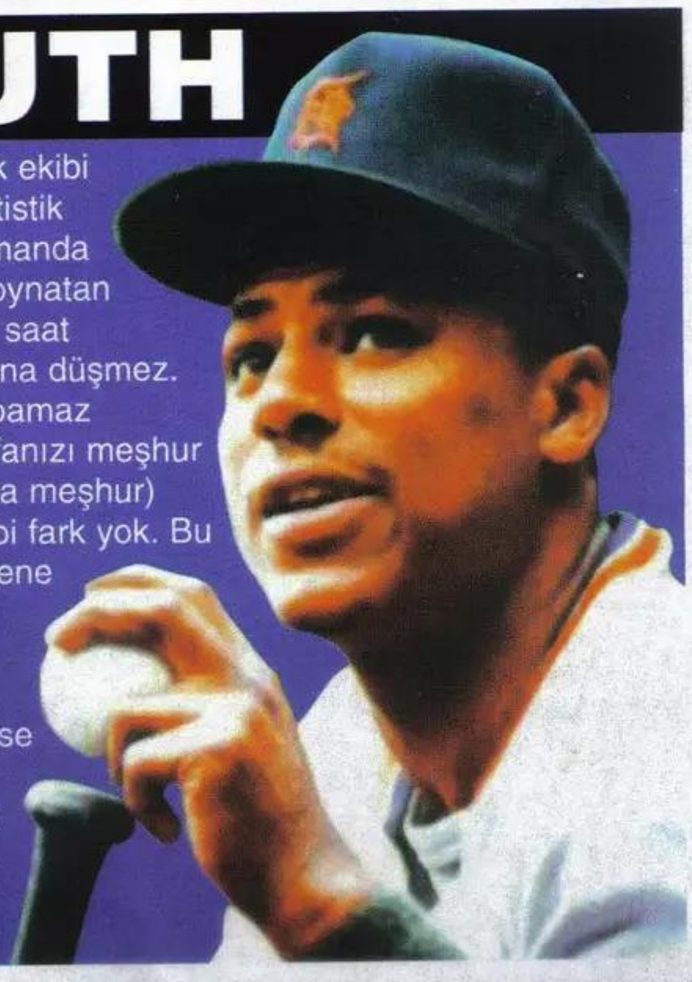
Star Wars esprisi işinin suyu çıkmaya başladı artık. Ne ya bu her ay her ay, ben de espri otomatı diilim ama di mi. Yurttan sesler korosu olarak bu haberime başlamadan önce LucasArts'ın yedi ceddine okkalı bir küfür etmeyi de görev bilirim (XvsT'daki single player rezaleti için). Bilmeyen kalmıştır diye söylüyorum, JediKnight bir aralar çok popüler olan DarkForces'ın yeni ve de upgrade olmuş hali. Burdaki upgrade kelimesini çeşitli şekillerde yorumlayabilirsiniz, yani grafikleri gelişmiş, sesleri gelişmiş, senaryosu gelişmiş, ama bu açıkçası iyimser olur. Bu lafın ana manası **sizin en kısa sürede upgrade etmek zorunda olmanız**. Çünkü 486, P100 ya da bilumum ekonomik aletlerle bu oyunu oynamanız mümkün diil açıkçası. Yeni 'gerçek' 3D modası ve geliştirilmiş texturelar sebebiyetiyle MMX denen o uçuruma doğru hızla sürükleniyoruz hep beraber (ama ben bayağı uzaktayım). Outlaws, Desktop Adventures ve XvsT gibi üç tane hayal kırıklığından sonra bari JediKnight elle tutulur bişeler olur da (valla kötü niyetim yok) LucasArts sıradan firma durumuna düşmekten kurtulur. Ha unutmadan: Darth abi, Darth abi, madem sen benim babamsın, ben niye kasksız doğdum???



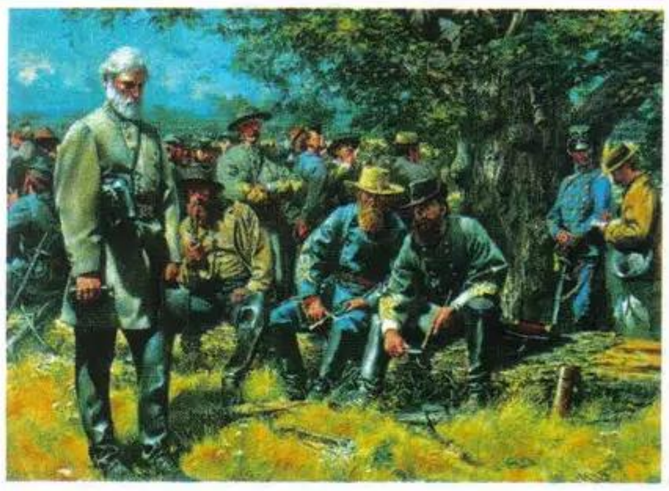
AARONvsRUTH



Baseball'un da ayrı bir manyak ekibi mevcut ama 100 senelik istatistik biriktirip, birbirleriyle aynı zamanda yaşamamış insanları hayali liglerde oynatan zavallılarla dalga geçmek günde 1-2 saat Formula1 geyiği yapan biri olarak bana düşmez. Vill Williams da olmasa hiç bişey yapamaz geyiğiyle Aarron (yormayın güzel kafanızı meşhur adam işte) Babe Ruth'dan (o daha da meşhur) daha iyidir muhabbeti arasında pek bi fark yok. Bu oyunu diğerlerinden ayıran, taa 50 sene öncesinin ilkel maç bantlarının temizlenip ana oyuncuların hareketlerinin buralardan digitize edilmiş olması. Oyuncu istatistikleri ise National Hall of Fame'e (bu da bir nevi Baseball tapınağı) bir dolu para verilerek alınmış. Arada bir cumartesi geceleri NBC'de bir maç seyrediyorsanız belki ilginizi çeker.



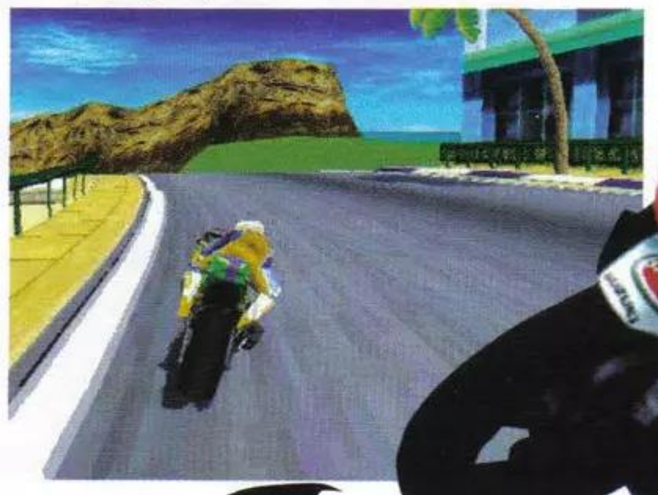
GETTYSBURG



bilumum real-time klişeleri yok. Onun yerine savaşın gidişatını unitlerinize detaylı emirler vererek değiştirmenizi sağlayan temiz bir interface (ara birim dediğin üçlü fiş gibi olur) var. Konudan uzak olsak bile (sanki atalarım Piratesmış gibi) sonunda Sid Meier'in Microprose baskısı olmadan kafasına göre hazırladığı bir oyunu oynamak büyük bir zevk olacak. İyi olur, kötü olur önemli diil, Sid Abim istediğini yapar, ben yalarım.

MOTO RACER

Uzun zaman oldu şöyle güzel bir arcade motorsiklet yarışı oynamayalı (Road Rash sayılmaz). Ve de ne yazık ki daha çooook da beklemem gerekecek. Motor Racer, Electronic Arts artı alakasız firma Delphine Sofware'in beraberce hazırladıkları süper süper grafikli motor oyunu ve yakında hazır olacak ama sorun o da diil. Bu 'süper süper' grafikleri sayesinde oyun minumum P166 da oynanabilir hız da çalışacakmış. Yıllardır çıkan ilk güzel motorsiklet oyununu zaten isteseler motorsiklet alacak kadar parası olanlar oynayabileceklerse ben ne anladım bu işten???

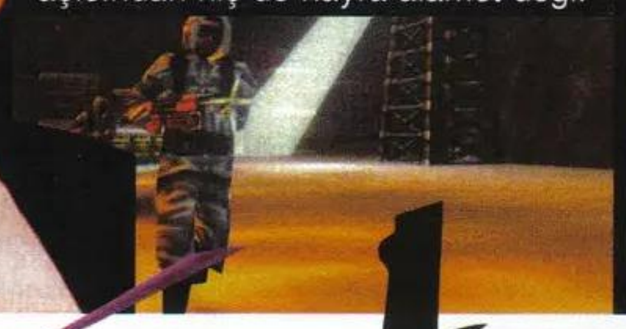


APACHE

Son zamanlarda çıkan simulasyonların biraz fazla 'kuru' olduğunu anladılar galiba sonunda. Eidos'un (hamarat firma) yeni oyunu Team Apache gerçekçilik kadar genel savaş hissi ve insan faktörü gibi genelde simulasyon reklamlarında pek bulunmayan şeylere önem vermeye çalışacakmış. Tam görev hissi, ve askerlerinizle iletişim falan yani. Program takımın başında bir Desert Storm (o da savaş mı bea) gazisi olması da nispeten umut verici ama nası desem, ben yaslanmışım, yorulmuşum, bu yalanları çok duymuşum daha önceden. Oyun çıksın, görelim hele bir, o zaman konuşalım.

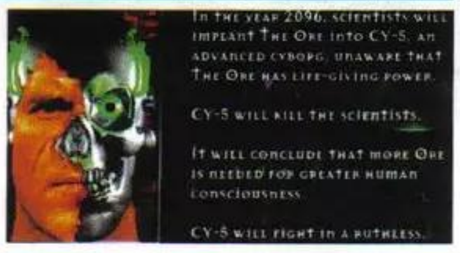
MISSION IMPOSSIBLE

Valla filmi daha TVde oynamadığından göremedim (ehe) ama pek de öyle ahım şahım bişe diilmiş galiba (yine de 2. çıkıyor). Oyunun da kayda değer birşeyler olacağından açıkçası şüpheliyim. Süper casus (kalmadı), müthiş kılık geliştirme yeteneklerinden yararlanarak (baydı), Rus Büyükelçiliğinden (soyu tükendi) çok önemli silah planlarını (bütün silahlar Amerikalılarda) çalmaya çalışıyor. Nintendo64 (istiyom!) ve PC'de aynı zamanda çıkıyor olması da oyunun derinliği ve entellektüel doyuruculuğu açısından hiç de hayra alamet değl.



WARGODS

Digitize karakterler moda oldu, kötü aktörlerle eski seks filmi oyuncularına ekmek kapısı acildi çok şükür. Wargods, Mortal Kombat stilinde bir dolu bol makyajlı karakteri olan bir dövüş oyunu. Combo, jump, punch falan yani. Lara, Nina, Helena, Lynn, Suzy, Linda, kızlar, bu sefer sevişmeyin,dövüşün.

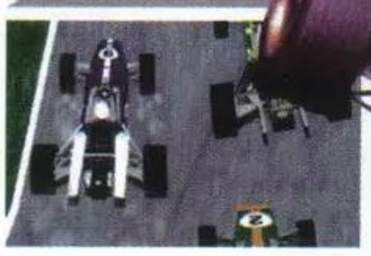


MATROX2

Annneeee!!!.1920*1200 çözünürlük mü? Uhu. 16 MB video RAM mı? Uhuhuhu.3D supoort mu?Uhuuhuhuhuhu. Dünyanın sonu geliyor, başımıza taş yağacak, çünkü yakında Matrox Millenium 2 çıkacak. Oyun oynayanlar için de iyi de, asıl benim gibi windows kölelerinin çok işine yarıyacak. Bize ne demeyin, ben az daha geçen ay Millenium 1 alacaktım, bir dost (ehe) haber verdi de kurtuldum. Sizi de kurtariim dedim. Ha bu arada, doğum günüm 29 Ağustos.

G.P. LEGENDS

Hayal edin bir: içinde Damon Hill ya da Williams olmayan bir Formula1 sezonu. Ne traction kontrol var, ne telemetry, ne de karbon cokpit. Papyrus (belki de FIA'dan hakları alamadıklarından) bu oyunla Formula 1 sporunun eski (ve bazılarına göre daha eğlenceli) zamanını tekrar canlandırmaya çalışıyor. Jim Clark ve Jack Brabham gibi bir zamanların efsanevi pilotları ve Lotus gibi unutulan dev takımları sonunda tanıma fırsatınız olacak (ben tanırım, çünkü kütüphaneden F1 tarihi kitabı aldım). Bence işin en iyi tarafı, güvenlik ve teknolojinin minimumda olduğu zamanlarda, sadece hız ve yeteneğe dayanan yarışları oynamanın (ve seyretmenin) belki de F1GP2 de setuplarla oynamaktan daha eğlenceli olacağı. Indycar grafik sisteminin yeni versionunu kullanan oyun yaz sonundan önce çıkacak. Forza Ferrari!

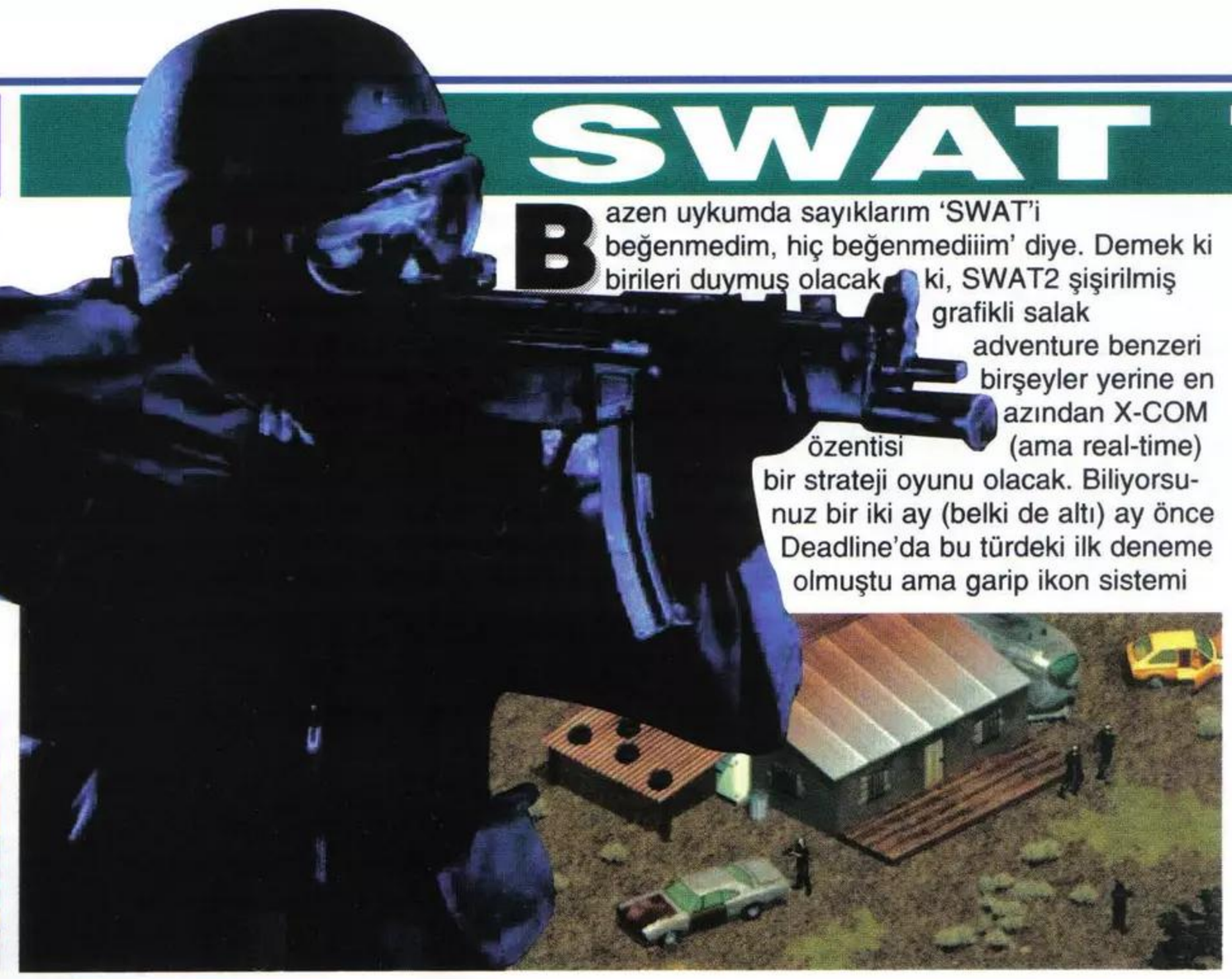


MARIO

Dikkatli olmakta yarar var. Çocuğunuza, kardeşinize, kendinize (yaşınıza göre) daktilo yazmayı öğretecem diye içinde şişko italyan bir musluk tamircisi olan bir programa bir dolu para verip sonra rengarenk kusturucu grafikler ve bininci kere duyulduğunda inanın orta kulağından kan getiren ses efektleri sayesinde biricik yavrunuzu ömrü billah klavyeden ve düğmeli bilumum aletlerden nefret ettirme (ve de uzun cümlelerden ölme) gibi bir riskle karşı karşıyasınız ne yazık ki.

SWAT T

Bazen uykumda sayıklarım 'SWAT'i beğenmedim, hiç beğenmediiim' diye. Demek ki birileri duymuş olacak ki, SWAT2 şişirilmiş grafikli salak adventure benzeri birşeyler yerine en azından X-COM özentisi (ama real-time) bir strateji oyunu olacak. Biliyorsunuz bir iki ay (belki de altı) ay önce Deadline'da bu türdeki ilk deneme olmuştu ama garip ikon sistemi



RESIDENT EVIL

Korku oyunları konusunda çok şanssız olduğumuz ortada. Grafikler o kadar gelişti ama yine de söyle insanın yüreğini ağzına getirecek bir oyun çıkmadı. Gerçi Resident Evil'dan az da olsa umutluyum. Alone in the Dark tipi değişik kamera acıları ve genelde karanlık (pardon) grafik ve sesleriyle (ses efektli web site'lara HAYIR!) tam olarak korkutmasa bile en azından az biraz gerer bizi diye düşünüyorum. Gerçi Allah göstermesin bir o kamera bir bu kamera derken insanın beynini döndüren bir Fade to Black de çıkabilir karşımıza (emin olamayan haber adamı). İşin tek gıcık tarafı dünyada kötülük pislik dolu bir dolu yer varken, bu oyunda da, evil'in kendine üs olarak bir evi seçmiş olması. Ya terkedilmiş şehir olur, orman olur, dağ olur, bağ olur. Her seferinde bir ev olmaz ki be abi. Nedir bu başımızdaki lanetli ev belası, na'pacaz bilmiyorum.

THE X-MEN

Birazcık bekleyin, ben yeterince adamı bir araya getiriim, o zaman çok kan akacak ve efsanede yazdığı gibi ben tahtıma oturduğumda öyle her önüne gelen bir senaryo uydurup dövüş oyunu yapamıcak. Eee benim canlarım, yapın istediğiniz oyunu, dövüş mövüş falan, ne diye gidersiniz anlı şanlı tarihli X-Men'i işin içine karıştırırsınız. Hiç bir şey kutsal diil mi? Hiç bir şeye saygınız yok mu? Yeni bişe yaptığınız yok, aynı hareketler, aynı orta kalite grafikler, aynı bayatlamış yumruk sesi efektleri. Koskoca X-Men'in kıytırık bir dövüş oyununda ne işleri var. Geçelim azizim, geçelim. Bu yeni nesil benim sonum olacak.

SODA

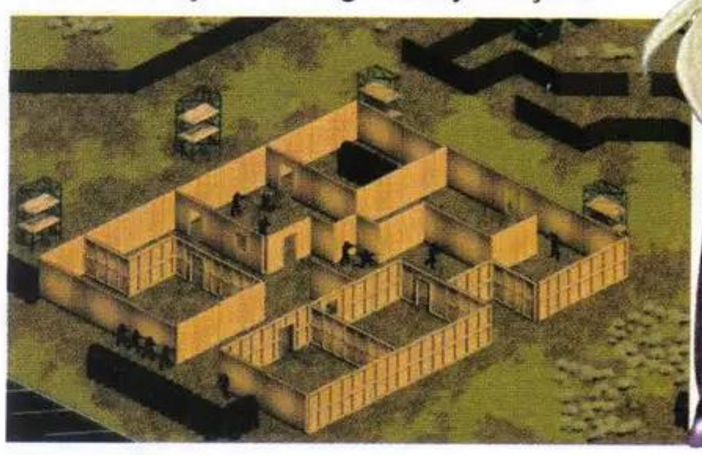
Ben bilgisayar oyunlarındaki garip modalardan bahsediyorken bana inanmıyor olabilirsiniz, ama 2 ayda çıkan 30. off road tipi yarış oyunu konusunda ne diyorsunuz acaba? Hadi yine bunun mazereti var, Papyrus gibi olayla ilgili bir firmadan çıkıyor ve de SODA gibi komik isimli bir yarış birliğinin de (en azından) logosunu taşıyor. Bir off-road oyunu gördüysen hepsini demiş (demeli) birileri, SODA Racing'in elle tutulur yanı kendi çapında kaliteli bir grafik sitemi ve de (belki olur) track editörü olması. Aaaa bakın, burnumdan jip çıkıyor, yeter artık, rica ediyorum, birazcık da başka konularla ilgilenin.

ECSTATICA2

Birincisi (B'yle başlayan 4 haber yazdım, yorgun düştüm) bu ay klasik köşemize terfi olmuşken, ikincisinin de hemen hemen çıkmış olduğunu size duyurmakta yarar var diye düşünüyorum. Evinizi, köyünüzü gözüne kestiren şeytani büyücü hikayesini bir yana bırakırsak Ecstatica 2'nin en kayda değer özelliği, bazı fonlar da dahil olmak üzere hareket eden bütün grafiklerin küçük küreler (ya da ÖYS'ye girecekler için elipsoidlerden) oluşuyor olması. Birincisi low-res'di, o kadar iyi olmamıştı, ama şimdi çözünürlüğün de artmasıyla grafikler gerçekten işe yarar hale gelmişler. Eğer ve de şayet, action bölümlerin (o kılıçlar süs için diil haliyle) zorlukları ayarlanabilir olursa (easy manasında), oynıyacağımı bile düşünüyorum. Yok, tek ve sabit zorluk ayarı Hard olursa o zaman mecburen yazarlardan birine oynatırım, o size anlatır.

TEAM 2

ve grafiklerin düşük çözünürlük olması yüzünden pek bir işe yaramamıştı. Belki SWAT2 (sierra olmasının da yardımıyla) türün ilk başarılı örneği olmayı başarır.



QUAKE2

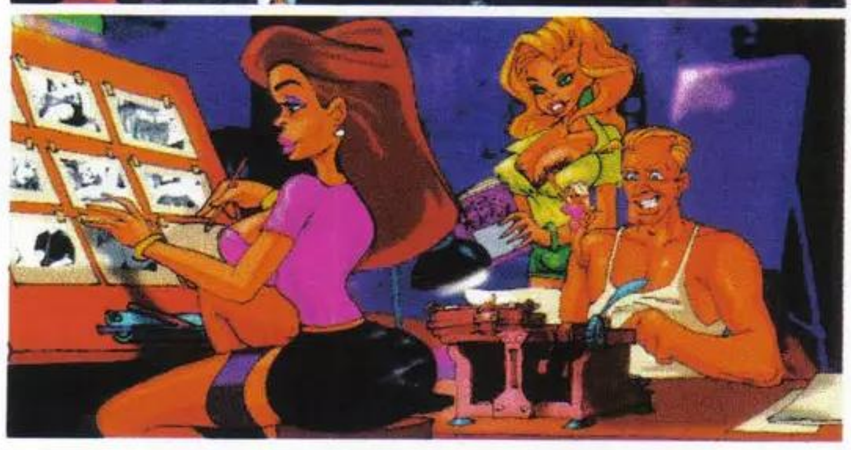
Ben napem şimdi, Quake 2'nin anormal güzel grafikleri var dicem sevineceksiniz. Sonra da mecburen MMX almadan göremiceksiniz dediğimde üzüleceksiniz, hatta elçiye zeval meval unutup bana kızacaksınız. Ama hayatın gerçeği bu. Şimdiye kadar basına sızan (ehehehehe) 4 tanecik resimde görünen grafikleri benim tanıdığım, bildiğim ya da emekli maaşımla alabileceğim hiçbir bilgisayarın yeterince hızlı hareket ettirmesine imkan yok. Bu güzelliğin (ben böyle oyunları sevmesem de) bir fiyatı olacak tabi ki. Önce ben geldim, Beyoğlunda köşebaşı benim, siz kendinize başka yer bulun.

DARK REIGN

Pardon ortalığı batırdım ama, ben size 'bir tane daha real time starteji oyunu görürsem kusacam' demiştim di mi? Bitmez tükenmez modanın son elemanı Dark Reign de olan çığır açıcı, çağ atlatıcı özellikleri saymayı ben de isterdim ama bir öncekinden fazla ya da bir sonrakinden eksik pek bir yanı yok. Bildiğiniz değişik unitlere 'yes sir' 'acknowledged sir' tipinden emirler verip karşı tarafın 'building complete'lerini yıkmak için debelenmeli oyunlardan biri. Reklamlarının yarısını kaplayan waypoint sisteminin ne oldugu henüz meçhul, onu beraber görürüz zaman içinde. Bir daha haberleri yazmadan cok renkli şeyler yemicem.

WET EMPIRE

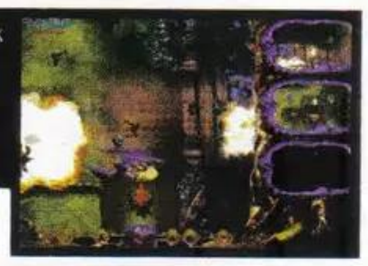
Eeee, şirketi kurduk, trenleri yoluna oturtuk, ticaret iyi, pizzaları da pişirdik, hardcore strateji hayranları olarak aklımız başka yerlere kaydı tabi. Dünya üzerinde strateji oyunu yapılmayan son konu olan porno film prodüktörlüğü de sonunda bu şerefe erdi. Wet Empire'da kendi XXX film firmanızın en çirkef ve karanlık detaylarıyla ilgilenmek zorundasınız. Bu arada da bol bol (bu Almanlar manyak) Biiing stili grafiklere bakacaksınız bol bol. Onsekiz yaşından küçük okuyucularımıza, bu haberi okumadıkları, yandaki resimlere bakmadıkları (ki bunlar nispeten namuslu) ve de çıktığında bu oyunu kesinlikle almıcakları için teşekkürü görev bilirim.



SETTLERS2

Caniiimi yiyesi oyunlardan biri olan Settlers 2 yi kısa zamanda tüketmiş olmamın acısını çekerken mission diskinin çıktığını duydum da biraz kendime geldim. 30 Mission artı bi de editör (bana gelmez) çok yakında en azından 8 ay daha (yavaş oyundur da, ehe) oynıcak kadar Settlers malzemem olacak demek.

Aaaa. bakın omlet+ketçap+kola ne renk oluyormuş: bir sonraki real time strateji **CONQUEST EARTH**'in en önemli özelliği çok bol renkli (65K) bir palete sahip olması ???

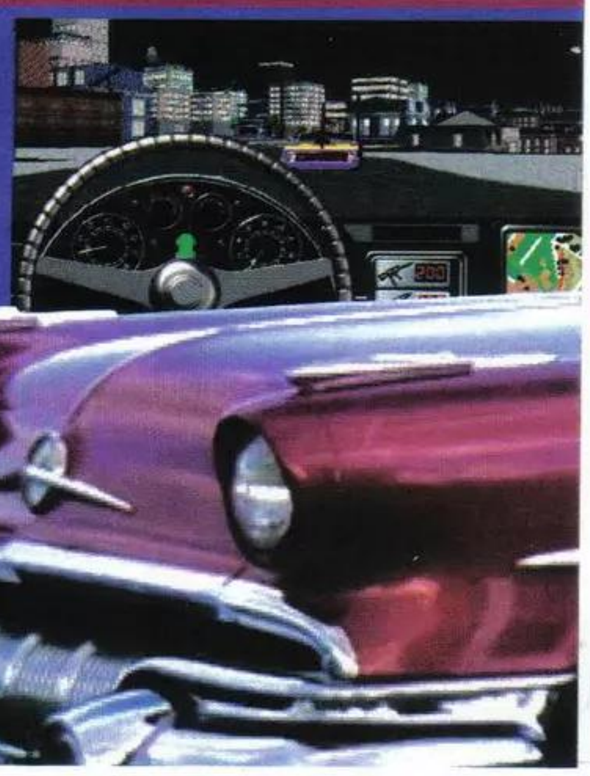


Bir nevi bol garip karater eklenmiş Sim City olan **CONSTRUCTOR** emlak mafyası, evsizleri, sarhoşları ve bilumum kötü adamlarıyla bir nevi virtual-İstanbul olacak.

Blitzkrieg devam ediyor. Kaliteli grafikli action oyun yapmadan barış olmaz diyen almanlar bu sefer **EXTREME ASSULT**'la iki cepheden birden saldırıya geçmiş durumdalar.

SIM STREETS

İçinde SIm geçmeyen hiç birşey kalmicak dünyada. Ama en azından Sim Streets benim sevdiğim Quarantine, Interstate 76 tipi arabalı action oyunlardan biri olacak. Sim Copter'de havadan sağlayamadığınız asayişi bu sefer direkt adamların gözüne mayın, füze falan atıp sağlamaya calışacaksınız. Tabi eski (çoktan sildiğiniz) SimCity 2000 şehirlerinizi import edebileceksiniz dememe gerek yok.

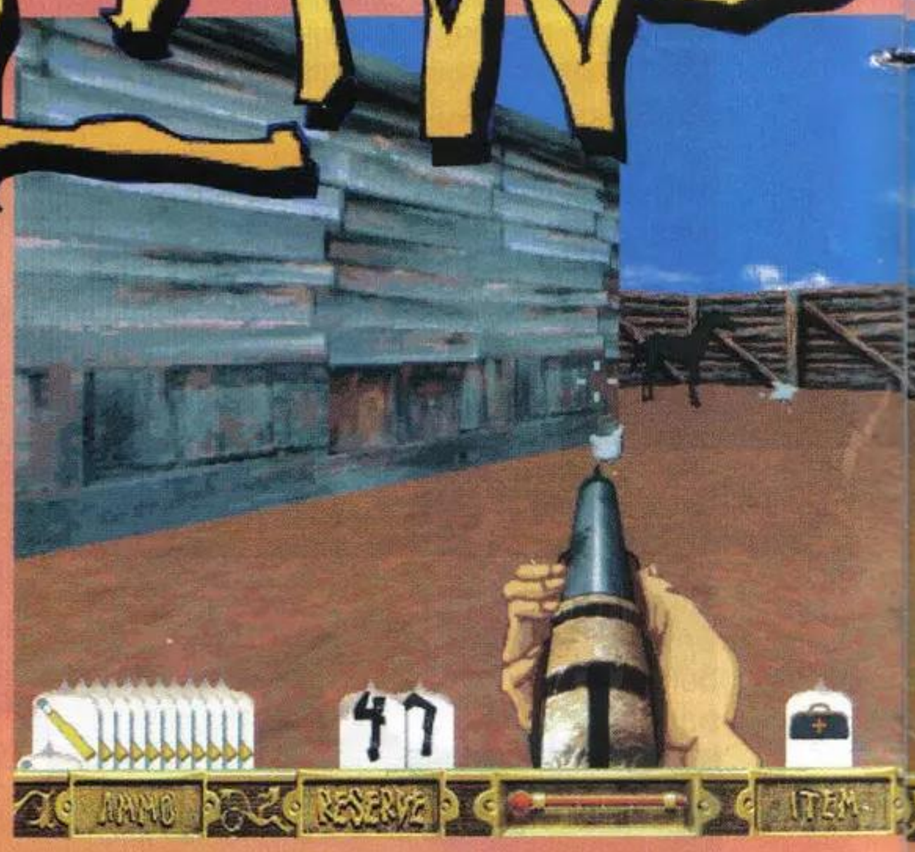


NEWS

OUTLAWS

Herkese tekrar merhaba. Uzun bir aradan sonra nihayet GAMESHOW sayfalarına geri döndüm. Önce askerdeyken beni unutmayan ve her zaman son sayfada yaşatmaya çalışan tüm dergi ekibine teşekkürü bir borç bilirim. Evet şahsi meseleleri bir yana bırakıp oyunu açıklamaya geçebiliriz artık. LUCAS ARTS ENTERTAINMENT COMPANY. Herhalde bu ismi Adventure tarzı oyunları sevip de duymayanınız yoktur. Ama firmanın bu seferki oyunu bizim 'doom gibin' diye tabir ettiğimiz bir tarzda. Dark Forces oynayanlar Lucas Arts'ın bu işi ne kadar iyi yaptığını bilirler zaten. Yalnız oyun her ne kadar bu türde oynansa da gerek senaryosu (çünkü oyunun kendine özgü gayet iyi bir konusu var) gerek son derece muhteşem, western filmlerini andıran müzikleri ve gerekse ilginç-değişik atmosferi oyunu ayrı bir kefeye koyuyor. Oyunda yönettiğimiz karakter Marshal James ANDERSON. 11 yaşındayken babası gözlerinin önünde öldürülen Anderson, yıllar sonra evlenir ve babası gibi bir çiftçi olur. Ama Anderson için dertler yeni başlamıştır. Yeni yapılan tren yolunun planlarını ele geçiren kötü adamlar Anderson için hiç de iyi şeyler düşünmezler. Netekim bir gün kasabaya alışverişe giden Anderson geri döndüğünde, çiftliğinin kötü adamlar tarafından yakıldığını ve biricik kızı Sera'nın kaçırıldığını, kollarında son nefesini veren karısından öğrenir (oldukça acıklı sahneler ühü!). Artık intikam zamanı gelmiştir. Anderson bunun için yıllar önce bıraktığı emektar silahını alır ve hem karısının intikamını almak, hem de biricik küçük kızını kurtarmak için yollara düşer. Ama zalim kader ona kötü tuzaklar hazırlamıştır. İşte bütün bunları oyunun başındaki demodan öğrendikten sonra asıl oyuna geçiyoruz. Demodan sonra karşımıza oldukça klasik bir 'main menu' gelir. Buradan **MAIN GAME** ile asıl konulu oyunu oynayabilir (intikam), **MULTİ PLAYER** ile oyunu network (IPX/LAN), internet (TCP/IP), modem ve serial kablo ile arkadaşlarınızla beraber veya karşılıklı oynayabilir, **HİSTORİCAL MİSSONS** ile ekstra bazı görevlere geçebilir (bunları anlatacağım) ve LOAD ile önceden kaydettiğimiz yeri geri yükleyebilirsiniz. Options bölümüden ise oyunda kullanılan tuşları değiştirebilir; klavye, joystick veya mouse ayarlarını yapabilir, ekran boyunu değiştirebilir, grafiklerin koyuluk/açıklık ayarını yapabilirsiniz. Ayrıca burada bulunan volume menüsünden ses ve efekt ayarlarını yapabilirsiniz. Other Options seçeneğine girince karşımıza bol seçenekli bir menü daha gelir. Buradan **Head Wave** ile yürürken kafa sallayıp sallamamayı, **Auto Aim** ile düşmana çok yakın iken hedefin daha rahat vurulup vurulmamasını, **Map Rotate** ile harita ekranında hareket ederken haritanın dönüp dönmemesini, **Cross Hair** ile adamları daha rahat vurmak için nişangahın çıkıp çıkmamasını, **Disable Cutscenes** ile bölüm sonlarında ve başlarında çıkan demoların gösterilip gösterilmemesini, **Gore** ile oyundaki kanlı sahnelerin olup olmamasını (kapamayın), **Invincibility** ile oyun içinde yara alıp almamayı (çok saçma bir özellik), **Auto Pitch** ile otomatik nişan alıp-almamayı, **Tinting** ile vurulunca ekranın kırmızı olup olmamasını, **Map Overlay** ile harita ekranının oyun ekranı üzerinde gözüküp gözükmemesini ve **Pitch Return** ile de silahınızın açısını yukarı aşağı doğru hareket ettirdikten sonra yürümeye başlayınca ana hedef hattına dönüp dönmemesini ayarlayabilirsiniz.

MAIN GAME: Buradan asıl oyuna giriyoruz. Bunu seçince karşınıza oyunun zorluğunu simgeleyen üç adet seçenek gelir: GOOD, BEST ve UGLY. Sizin de tahmin edebileceğiniz gibi GOOD en kolay UGLY en zor ve BEST ise ikisinin ortası derece zordur. Eğer oyunu ilk defa oynuyorsanız GOOD'u seçin. Ana oyun dokuz bölümden oluşuyor. Aslında bu size az gelmiş olabilir fakat bölümler oldukça uzun ve karmaşık. Bu dokuz bölüm kasabada, trende, kanyonlarda, mağaralarda ve vahşi batıda aklınıza gelebilecek tüm mekanlarda geçiyor. Her bölümün sonunda ise kötü adamlar çetesine mensup birini haklıyoruz. Bu sahneleri özellikle görmenizi isterim çünkü her adam ayrı ayrı şekillerde ölüyor. Her bölümde



amaç aynı, bölümü bitirmek için o bölümdeki kötü adamı öldürmek. Bu adamın bölümün neresinde olduğunu bulmak için haritanızı kullanabilirsiniz. Haritadaki ufak sarı renkli üçgen bu adamın nerede olduğunu gösterir. Harita ekranına geçtiğiniz zaman sol üst köşede Secret 0 of 3 gibisinden bir yazı çıkar. Bu o bölümde kaç tane gizli bölüm olduğunu ve sizin kaç tanesini bulduğunuzu gösterir. Bu gizli bölümlerin bazıları oldukça ilginç; örneğin ilk bölümdeki tuvaleti dinamitle uçurduğunuzda (dinamitle havaya uçacak yerler zaten çatlak şeklinde oluyor) çıkan gizli geçitten ilerlediğimiz zaman bir UFO'ya ulaşıyoruz. UFO'nun penceresinden içeri bakınca uzaylıların bir ineği ameliyat ettiğini görüyoruz (Lucas Arts iyice uçmuş). Oyuna başladığınızda ilk dikkatinizi çeken şey

Kız Janet, gitti mi yere batasıca kocan, aç artık şu kapıyı, ağaç olduk. Bu dağ başı da sen olmasan hiç çekilmez valla. Bak sana o istediğin dantelli korseyi aldım.

Ayol Topal Joe, sen de ne alem adamsın valla. Gitti tabi, onu sürüyü toplamaya yolladım, akşama kadar dönmez artık, gel hemen içeri, ama elini çabuk tut, oyun yok, sadede gelelim hemen.

Jaaaneeett, sevgilim, ben geldim, sürüyü topladım hemencecik, hasretine dayanamadım. Aaaa Janet! Joe! En iyi arkadaşım! Ulan bunu bana nasıl yaparsınız bea. Vahşi Batı diye herşey serbest mi sandınız, yaktım sizi şimdi.

Ulaaa, hadi Joe'yi vurduk, ne diye gittik, Janet'e de kıydık. Şimdi hiç çekilmez bu dağ başı. Çamaşırları kim yıkıyacak, konserveleri kim yapacak. Uhu. Nasıl yaptım ben bu eşşekliği ya...

sanırım o muhteşem müzikler ve efektler olmuştur. Ekranının en sol kısmında göreceğiniz mermiler, kullandığınız silahın içinde bulunan o anki mermi sayısını gösterir (bu arada mouse'un sağ tuşu veya **R** tuşu ile silahınızı doldurabilirsiniz), onun yanındaki sayı ise o silah için toplam kaç merminiz kaldığını gösterir. Ortadaki kırmızı renkte bulunan termometre ise adamımızın enerji durumu gösterir. Suyun altında iken bu gösterge mavi olur ve ne kadar nefesiniz kaldığını gösterir. Koşarken ise ne kadar yorulduğunuzu (eğer gösterge azalırsa daha fazla koşamayız veya yükseğe zıplayamayız) gösterir. Termometrenin yanında bulunan **ITEM** ise o an **Enter** tuşuna basarak kullanabileceğiniz aletleri gösterir. Bu aletler arasında anahtarlar, enerji tazelemekte kullanılan medical bag'ler, sıkışmış kapıları açmakta kullanılan levye gibi şeyler bulunmaktadır. Bu aletleri [ve] (Türkçe klavyede **Ğ** ve **Ü**) tuşlarına basarak seçebilirsiniz. En sağdaki kalpler ise HEALTH'imizi simgeler, kalpler bitince klasik olarak ölürüz. Şimdi de oyunda en çok kullanılan tuşları açıklayalım. **1**'den **9**'a kadar olan sayı tuşları değişik silahları, **L** tuşu karanlık yerlerde etrafı aydınlatmak için kullandığımız lambayı açıp kapamaya, **Tab** tuşu haritayı açmaya, **+** / **-** tuşları ekranı büyütüp/küçültmeye ve haritayı büyütmeye/küçültmeye (harita modundayken), **Shift** tuşu koşmaya, **R** tuşu silahı doldurmaya, **X** tuşu zıplamaya (aynı zamanda suyun içindeyken yukarı doğru yüzmeye), **C** tuşu eğilmeye (aynı zamanda suyun içindeyken aşağı doğru yüzmeye), **CTRL** tuşu ateş etmeye, **Z** tuşu arka arkaya iki kez ateş etmeye, **PGUP** yukarı, **PGDOWN** aşağı bakmaya, nümerik klavyedeki **5** tuşu kafayı ortalamaya ve son olarak kursör tuşları ise hareket etmeye yararlar. Eğer oyunu mouse ile oynuyorsanız genede hareket etmek için kursör tuşlarına ihtiyacınız var. Mouse'u da yukarı aşağı falan nişan almak için kullanabilirsiniz. Aynı zamanda sol tuşu ile ateş edebilir sağ tuşu ile de silahınızı doldurabiliyorsunuz. Biraz da oyunda kullanılan silahlardan söz etmek istiyorum. 1 numaralı silahımız yumruklarımız (bunu açıklamaya gerek yok herhalde) 2 numarada ise babadan kalma bir altıpatlar (.45'lik pistol) adından da anlaşılacağı gibi 6 mermi alıyor, 3 numara güzel bir tüfek (.44'lük) yalnız eğer bir dürbün alırsanız tüfeğinizi dürbünlü modda da kullanabilirsiniz bunun için bu silahı seçtikten sonra tekrar 3 tuşuna basın, 4 numara ise tekli bir shotgun (single barrel shotgun), 5 numara güzel bir çifte (double barrel shotgun), 6 numara tabanca şeklinde bir shotgun (sawed off shotgun), 7 numara bildiğimiz dinamit, yalnız bunu iki şekilde kullanabilirsiniz; fitilini ateşleyip atarak veya normal atıp uzaktan herhangi bir silah ile vurarak. Fitili ateşlemek için **Z** tuşunu, atmak için ise **CTRL** veya mouse'un sol tuşunu kullanabilirsiniz. 8 numara ise bıçak, fırlatarak (**CTRL** tuşu) kullanıyorsunuz. 9 uncu ve en güçlü silahımız ise bir makinalı tüfek yalnız bunu kullanırken hareket edemezsiniz. Tüm bu silahların mermilerini etrafta göreceğiniz mermi kutularından ve adamları vurduğunuzda çıkan mermi dolu kemerlerden karşılayabilirsiniz. Bunlardan başka oyun içinde etrafı aydınlatmak için kullandığımız lamba için etraftaki yağ kandillerini toplamız lazım. Zırh (Armor) sadece önden gelen kurşunlara karşı etkilidir. Iron, Stell ve Brass anahtarlar (kapıları açmak için), mataralar (Canteen) health'inizi bir kalp arttırmaya, Medical Bag health'inizi üç kalp birden arttırmaya, üzerinde kızılhaç bulunan mavi şişeler enerjinizi tamamen doldurmaya ve son olarak dürbün (Scope) 3 numaralı silahınız (tüfek) için kullanılan değişik aksesuarlardır.

HISTORICAL MISSIONS: Bu seçenekle vahşi batıda kanun adamlığı yapıyorsunuz. Tabii amacınız azılı suçluları yakalamak (ölü veya diri). Burada amaç mümkün olduğu kadar çok puan toplayıp sırasıyla **DEPUTY** (9300 puan), **SHERİFF** (12.400 puan) ve **MARSHAL** (15.500 puan) rütbelerine erişmek. Oyuna şerifin ofisinde başlıyorsunuz. Masanın üzerinde bulunan altınları alın ve dışarı çıkarak sağa doğru ilerleyin. Etrafta gördüğünüz binalara şu an giremiyorsunuz (çünkü puanınız yetmiyor) en sağda bulunan tüm silahları alın ve eğer oyunu ilk defa oynuyorsanız biraz alıştırma yapın (tam karşıdaki şişeleri vurun). Sıkılınca başladığınız ofise geri dönün ve ofisin dış duvarında bulunan arananlar listesine bakın gözünüze kestirdiğiniz afişe ateş edin ve bölüme başlayın. Daha öncede söylediğim gibi bu görevlerde amaç puan almak. İşte size neyin kaç puan olduğunu gösteren liste; Gold Bar=+100 puan, Gold Bag=+500 puan, aldığınız her yara -5 puan, öldürdüğünüz her adam=+25 puan, afişdeki adamı ölü ele geçirirseniz=+500 puan, aynı adam sağ ele geçirirseniz=+1000 puan (ölüsü de dirisi de para). Bu arada adamı diri ele geçirmek için yumruk veya bıçak kullanmanız gerek. Yukarıda rütbeler için yazdığım puanlara erişince klüp binalarına girmeye hak kazanıyorsunuz. Bu binalara girince karşınıza bir düğme çıkacaktır. Bu düğmeye bastığınızda kendinizi değişik bir görevde bulursunuz. Oynadığım kadarıyla Lucas Arts bu görevlerde de biraz uçmuş. Örneğin bu görevlerin birinde üzerinize tavşan, köpek ve bir sincaptan oluşan bir çete saldırıyor. Başka bir görevde ise örümceklerin lanetine uğruyorsunuz.

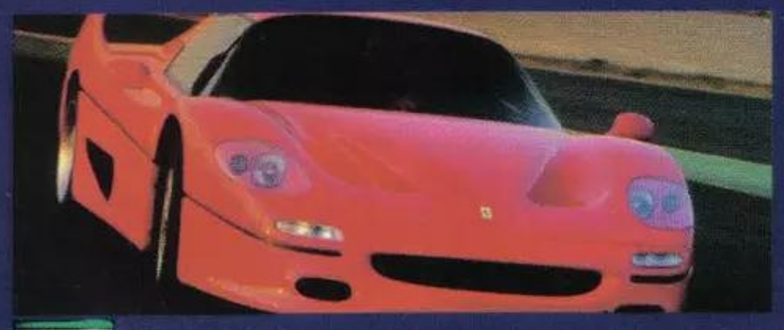
Son olarak oyun gerçekten muhteşem müzikleri, (eğer müzikler sevdiyseniz oyun cd'lerini ilk trackları hariç müzik setinizde de dinleyebilirsiniz.) sesleri ve senaryosuyla insanı gerçekten havaya sokuyor. Bölümleri geçtikçe yavaş yavaş oyunun kahramanı James ANDERSON ile bütünleşiyorsunuz. Oyunun grafikleri ilk başta size biraz kötü gelse de ilerki bölümlerde bunun değiştiğini göreceksiniz. Doom gibin oyunları seviyorsanız bu oyunu gözünüz kapalı alabilirsiniz.

☒Özgür "Good-Best-Ugly" GÜLTEKİN

FİRMA: LUCAS ARTS
TÜR: ARCADE
SİSTEM: PENTIUM 60
16 MB RAM - WINDOWS'95
1 CD 30 MB HARDISK
GENEL: %94

McLaren F1

ENGINE:	V12
0-100mph:	6.3sec
SPEED:	231mph
PRICE:	$873.000



Ferrari

ENGINE:	V12
0-100mph:	6.0sec
SPEED:	202mph
PRICE:	$500.000

Ford

ENGINE:	V12
0-100mph:	6.2sec
SPEED:	220+mph
PRICE:	prototype

THE NEED

Öff canım araba sürmek istiyor ve ehliyetim yok. Kapının önünde kötü de olsa bir şirket arabası var ve ben onu kullanamıyorum. Ehliyet almaya kalksam 1-2 ay kadar kursa gitmek zorundayım. Zaten İstanbul'un trafiği çok kalabalık, taksi şöförleri ve kötü sürücülerle muattap olmak istemiyorum. Bunlarla avunurken, son anda elimde son bir Wish büyüsü kaldığını hatırlıyorum, araba kullanmak istiyorum diyorum ve ta ta tam elimde Need For Speed 2'nin CD'si. Körün istediği bir göz Allah vermiş iki göz. Ooo bir çok yeni araba, parkur ve demolar. Hem de arabalarımız son model, bazıları piyasaya bile çıkmamış deneme aşamasındalar. Sürat isteyenler tabi ki Mc Laren'i tercih edecekler. Bir an önce yazımı bitirip turnuvaya kaldığım yerden devam edeyim.

GAME SETUP: Burdaki seçenekler, sizin nasıl bir oyun oynayacağınızı belirlemeye yarar. **Game Mode:** One player, klasik, tek başınıza rakiple yaptığınız mücadeleniz. **Split screen**, bu seçenek ilk Need For Speed'ten farklı en büyük özelliklerden biri. Split screen sayesinde iki arkadaş aynı bilgisayarın başında yarışabiliyorsunuz. **Modem**, sizin ve bir arkadaşınızın modemi varsa, modem aracılığı ile iki kişilik bir oyun çevirebilirsiniz. **Serial link**, modeminiz yoksa bir serial kablo bulup iki bilgisayarı birbirine bağlayıp iki kişi beraber oynayabilirsiniz. Dikkat edilecek husus bilgisayarları serial kabloyla bağlarken yakmamanız. Tarihte örnekleri görülmüştür. **Network**, 8 kişiye kadar bir network üzerinden bağlanıp, kapışabilirsiniz.

Race Type: Single race, yalnız başınızasınız ve seçenekleri kısıtsız olarak ayarlayabilirsiniz. **Tournament**, dünyanın farklı bölgelerinden seçilmiş, birbirinden güzel ve aynı zamanda ilginç 6 farklı parkurda yapacağınız challange. Tournament'ı kazanmak için 6 parkurda en fazla toplam puanı almanız gerekli. Yani şerefli bir ikincilik hiç bir işe yaramaz. Burdaki araç sayısı sizle birlikte 12. **Knockout**, bu oyunda kural oldukça basit: Kaybeden gider! Knockout'ta 8 araçtan sonuncu olan araç bir sonraki parkuru maalesef göremiyor. Böylece her yarışta bir araç oyun dışı. 8, 7, 6, 5 derken bir bakmışınız yarışacak araba kalmamış. Tabi başarılı olursanız.

Style: Simulation, gerçek hayatta olduğu gibi kurallarla yarışıyorsunuz. **Arcade** de ise computer'ün yardımları mevcut.

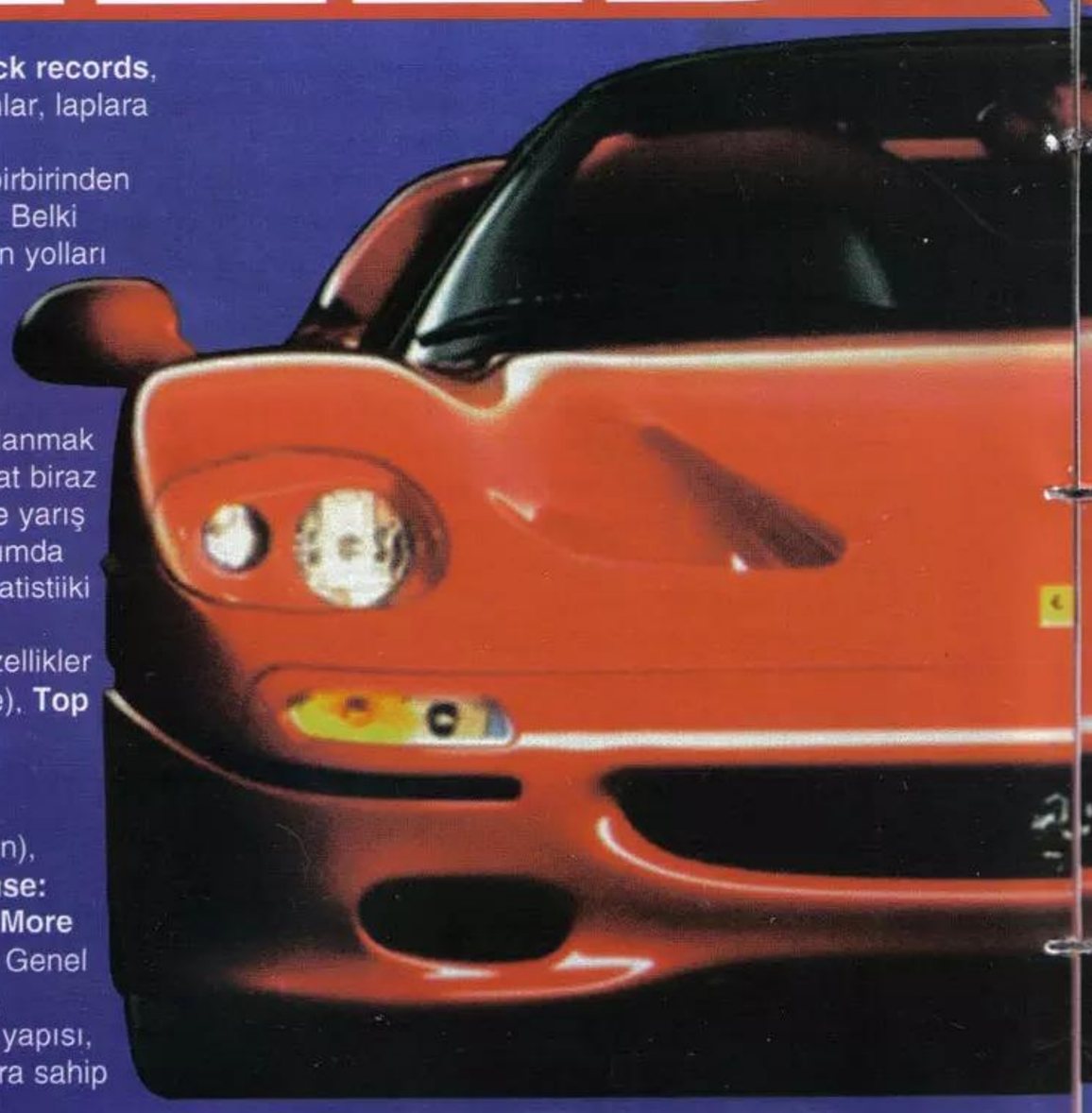
Catch-up: Sadece birden fazla kişiyle oynadığınız da bu seçeneği açabilirsiniz. On duruma getirdiğinizde yarışma sırasında, (insanlar arasında) bilgisayar arkaya düşen yarışmacıya, öndekini yakalamasında yardımcı oluyor.

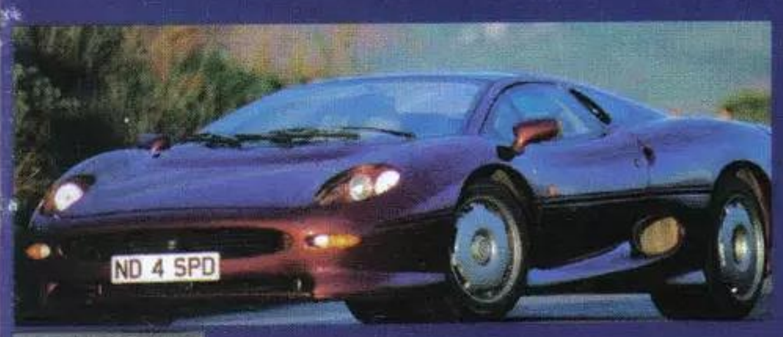
LOCATION MENU:

Track, mevcut 6 parkur var. **Laps**, yarışın kaç tur olacağı: 2, 4 veya 8 tur. Yalnız tournament mecburi 4 kurdur, değişiklik yapılamaz. **Track info**, parkurlar hakkında detaylı bilgiler veriliyor. Dünya üzerindeki yeri, uzunluğu, zorluğu gibi istatistiiki ve yardımcı bilgiler. **Track records**, her parkurda yapılan en iyi zamanlar, laplara göre ayrılmıştır.

PLAYER CAR MENU: Car: İşte birbirinden muhteşem 8 araba. Seç beğen al. Belki hayatınız boyunca yollarda, bırakın yolları araba fuarlarında bile göremeyeceğiniz arabaları kullanma fırsatı. **Transmission:** Normal ve otomatik vites. Arabayı daha verimli ve daha gerçekçi kullanmak isteyenler manual seçmeliler. Fakat biraz zor. **Color:** Beğendiğiniz bir renkle yarış otonuzu boyama. **Graph:** On durumda ise arabanızın bazı özelliklerini istatistiiki olarak veriyor. Off durumda ise arabanızın bir boy fotoğrafı. Bu özellikler **Acceleration** (çabuk hızlanabilme), **Top Speed** (azami sürat), **Breaking** (frenleme sistemi) ve **Handling** (kontrol). **Settings:** Arabanın aksamlarının ayarları. **Breake** (fren), **Gear rations** (vites) gibi. **Showcase:** Tüm arabaların detaylı özellikleri. **More Stats** daha fazla bilgi alabilirsiniz. Genel özellikler; fiyatı, ağırlığı, uzunluğu, boyutları gibi. **Tranmission,** vites yapısı, type. **Mechanical,** kaç cc'lik motora sahip olduğu, beygir gücü, çalışma yapısı. **History:** Aracı yapan firmanın tarihsel geçirdiği evrim. Ne zaman kurulduğu, kimin kurduğu, hangi çeşit arabaları ürettiği gibi genel kültür bilgileri. **Slide Show:** Sakız kağıtlarından çıkma resimler. **Video:** Her araba için çekilmiş muhteşem grafikli ve efektli klipler. Yalnız Commendatore 112 markalı arabamızın video klibini çekememişler.

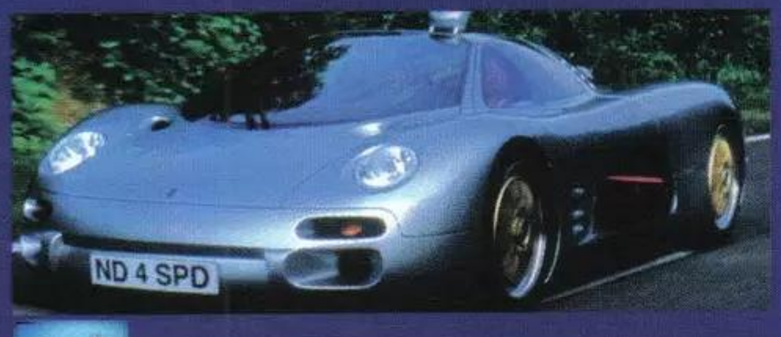
OPPONENTS MENU: Rakiplerin belirlenmesi. **Car:** 8 arabadan herhangi birini kendinize rakip yapabilir veya **Random** seçeneği ile bunu bilgisayara bırakabilirsiniz. Traffic on durumda ise random yapılamıyor. **Number:** Sizinle beraber yarışacak araba sayısı. Kendinize ya belli bir rakip seçeceksiniz yada **Full Grid** ile tüm





ENGINE:	V6
0-100mph:	7.9sec
SPEED:	213mph
PRICE:	$339.000

ENGINE:	V10
0-100mph:	10.9sec
SPEED:	181mph
PRICE:	---



ENGINE:	V12
0-100mph:	---
SPEED:	212mph
PRICE:	$485.000

NEED FOR SPEED

arabaları kendinize rakip yapacaksınız. (knockout hariç) Tabi bir seçenek daha var, (none) bu da boş pistlerde rakipsiz deneme sürüşleri. **Skill Level:** Diğer sürücülerin zorluk dereceleri. **Advanced**, siz ne kadar yarışı kazanmak istiyorsanız, computer de bu yarışı kazanmak istiyor ve elinden geleni yapıyor. Zaten gerçekçi ve zevkli olanı da bu. **Beginner**, diğer arabalar size pek bir zorluk çıkarmıyor. Fakat Tournament ve Knockout'ta beginner'i açamazsınız. **Traffic:** On yaparsanız, trafikteki diğer arabalar da sizin parkurunuza dahil olur. Uyuz uyuz giden bir sürü araba, jeep, kamyon ve otobüs var. Eğer içinizde bir trafik canavarı varsa onu serbest bırakmanın tam yeri. Tabi ki trafik kurallarına uymak isterseniz sizi kimse engelleyemez. Tabelalara ve yolda bulunan işaretlere uymaya zorlayacak kimse yok. Ama olayı abartırsanız, 50 km ile girilecek viraja 150 km ile girerseniz, arabanıza ve size bir çift kanat gerekecektir. Traffic seçeneği bir tek **Proving Grounds** pistinde on duruma getirilemiyor.

RACE: Sıkıcı menülerden kurtulma ve gaza basmanın zamanı.

OPTIONS MENU: Speedometer: Kısaca hızölçer. Kadranınız mph yani mil mi yoksa kmh, kilometre cinsinden mi olacağı. Arabaların özellikleri mph cinsinden, oyundaki tabelalar kmh cinsinden konmuş. Mil yaklaşık km'nin 1.6 katı. **Audio:** Ses düzeni. Oyunda her parkura göre düzenlenmiş güzel müzikler, gene her parkurun kendine ait effectleri var. **Engine Sounds**, optimal seçeneği sizin ses sisteminize göre en iyi verimi verir. **Controls:** Joystick veya klavyeyle. Yön tuşları haricinde bulunan diğer kontroller şunlar: **Brake**, el freni. Eğer el frenini iyi kullanmayı öğrenirseniz ters yöne döndüğünüzde arabayı doğru yöne çevirebilmenin en kolay yolu. **Shift up** - ileri vites, **Shift down** - geri vites, **Camera View** - 4 farklı kamera açısı, **Look Behind** - arkaya bakış, **Horn** - korna (çömez rakipler korna çaldığınızda bu kurala riayet ediyor). Sırası gelmişken diğer tuşların da ne işe yaradığını belirtelim. **F1** ekran boyutlarını büyültüp küçültme, **F2** detaylar, **F3** yol detayları, **F4** arka plan detayları (orman, dağ gibi), **F5** araba içindeki detaylar, **F7** dikiz aynası, **F8** müzik açma kapama, **F9** efektleri açma kapama. **Load/Save:** Turnuvaları kaldığınız yerden saklamak ve yüklemek. Şu yarışta ne gibi hatalar yaptım diye bakmak isterseniz **View Replay**'a girebilirsiniz. View Replay'da yalnız son yaptığınız yarışın görüntülerini verir. Replay kamera kontrollerinde slow motion, hızlandırmak ve 9 farklı açıdan görüntü alabilirsiniz.

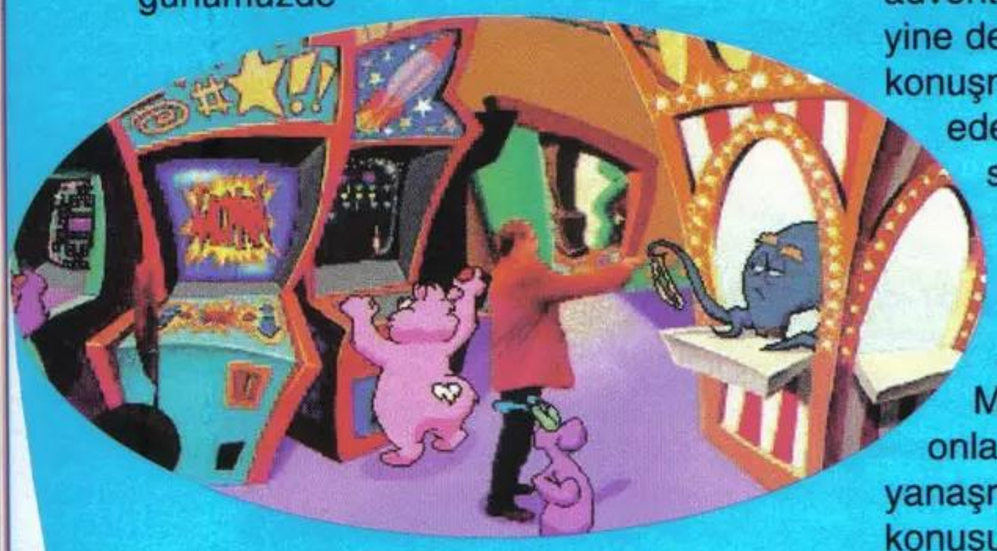
Menüler hakkında bu kadar bilgi yeter. Biraz da oyun pistlerinden yardımcı ve kısa bilgiler verelim. **Proving Grounds:** Oyunun en kısa ve en kolay pisti. Bu pistte sadece kalkışın ordan devamlı geçen uçağa taktım. **Outback:** Bu da kolay bir pist ama biraz uzun. Avustralya'nın çöllük ve kayalık arazilerinde geçiyor. Dikkat edilecek husus Avustralya'da trafik soldan işliyor (tabi traffic on ise). Bir de yol levhalarında kanguru çıkabilir tabelasını görünce yavaşlayıp kanguru filan beklemeyin! **North Country:** Orta zorlukta ve Outback pisti kadar uzun bir parkur. Yollar geniş fakat virajlar biraz keskin. **Pasific Spirit:** Pistler arasındaki en uzunu ve orta zorlukta. Bu pistte kestirme bir yol var. Parkurda yaklaşık 1-1.5 km gittikten sonra telefon kulübelerinin orda solda bir yol var (yer tarifi gibi oldu). **Mediterraneo:** Zor ama kısa bir pist. Akdeniz'in Yunanistan ülkesinde tarihi gezinti. Avantajı trafik tek yönlü karşıdan araç gelmiyor. Dezavantajı ise yol çok dar. Bir de sütunlara dikkat. **Mystic Peaks:** Zor ve uzun. Nepal'in gizemli tünellerinde ve karlı dağlarında araç kullanıyorsunuz. Vah zavallım! Norveç'ten kalkan uçak Nepal'in karlı dağlarına çakılmış. Herhalde nazarım değdi. En zor parkur. Bu karlı yollarda kontrol yok, virajlar neredeyse 360 derece ve sık sık viraj var. Yollar dar, tabelalar yetersiz. Hele bir asma köprü var, buraya son süratle girerseniz köprünün sonunda aracınız bir uçağa dönüşecektir.

Bu kadar menü açıklaması yeter. Oyundaki grafikler, demolar ve gerçek özeliklere sahip arabalar muhteşem. Şimdiye kadar gelmiş geçmiş en iyi araba yarışı (bence). NFS 2 için bu kadar lafa gerek bile yok. Zaten birincisini bilenler NFS 2'nin ne demek olduğunu bilirler. Bu oyun kaçmaz.

Onur Özgür

FİRMA:	ELECTRONIC ARTS
TÜR:	ARABA YARIŞI
SİSTEM	PENTIUM 90 16 MB RAM - WINDOWS'95 1 CD 35 MB HARDISK
GENEL:	%97

Güç sizinle olsun!... Önceki yazılarımın tümünde kapanış cümlesi olarak yazdığım bu deyimi, bu kez açılışa yazmayı uygun buldum. Nedeni ise çok basit. Yirmi yıl önce fırtınalar koparan Star Wars serisinin yeniden dev perdede boy göstererek, yirmi yıl sonra yine gişeler önünde uzun insan zincirleri oluşturmasıyla gündeme gelen birer anektottur, "Güç" merkezli imparatorluk cümleleri... Bu serinin bende bıraktığı izlenimlerin yeri ise diğer filmlerle doldurulamayacak nitelikte. Öncelikle, henüz iki plan arasında, soldan sağa ya da merkezden dışa doğru açılma gibi sahne geçiş efektlerinin bile doğru dürüst yapılamadığı bir devirde kotarılmış bir film Yıldız Savaşları. Bugün bile seyrettiğinizde, çağının çok ötesinde bir teknikle çekildiğini hissettiğiniz, günümüzde



izlediğimiz çoğu bilim-kurgu senaryosundan farklı, ılık bir şeylerin içinize süzüldüğü çok etkileyici sahnelerle bezenmiş... Öff, yeter... Anladık güzel film işte. Her neyse, demem o ki, yeniden yaratılmış özel efektler, dijital sesler ve kurguya eklenmiş yeni sahneleriyle bu üçleme günümüzdeki en baba bilimkurgulara hâlâ taş çıkarırcasına dimdik ayakta. Görmediyseniz henüz çok geç değil... Gelelim bu ayki oyunumuza... Ya da çizgi-filmimize mi demeliydim, acaba? Zira, CD-ROM'umun karnını oyunun ilk CD'si ile doyurduktan sonra, karşınıza çıkan demoda gördüğünüz, başrolünü "Geleceğe Dönüş" filmlerinin çılgın profesörü Christopher Lloyd'un oynadığı 5-10 dakikalık kısa bir film. Lloyd aynı zamanda oyunun da baş kahramanı Drew Blanc'i canlandırıyor. Blanc, on senedir Cumartesi sabah kuşağı için "Fluffy Fluffy Bun Bun" adlı bir çizgi film şovu hazırlıyor ve artık tavşan çizmekten kusmanın dayanılmaz hafifliğini hissedecek bir noktaya gelmiş. Patronu kendisinden yeni tavşan karakterler istediğinde ise dünyası kararıyor. Blanc, hayal gücü çıkmaz sokağa girmiş, çıkışa ulaşamaz bir halde uykuya dalıyor ve kendisini, yarattığı çizgi karakterlerin dünyasında buluveriyor.

BİRİNCİ BÖLÜM:

İlk karşılaştığı ise, aynı zamanda oyundaki yardımcınız olacak olan "Flux Wildly" adlı mor cüce.

Cartoon dünyası üçe ayrılmış durumda: Cutopia (Kral Hugh'un bölgesi), Zanydu (Endüstri bölgesi) ve Malevolands (Kötülerin ülkesi). Flux, çıkışı bulabilmeniz için sizi krala götürüyor, ama bir dokun bin ah işit misali, kral başlıyor dertlerini anlatmaya (dert babasıyız ya). Yok efendim, mutlu mutlu yaşarlarken kötü adam gelip, uçan dairesiyle etrafı ve karakterleri değiştirmeye başlamış. Tek yol ise, Cutifier adı verilen kendi uçan dairemizi yapmak ve değişen yerleri ve kişileri eski haline çevirmek. Bunun için de, aracın hareket edebilecek güce ulaşması için gerekli oniki maddeyi bulup getirmemiz gerekiyor. Ölme eşeğim (n'olur) ölme... Biz bur'dan nasıl kurtulucaz diyoruz, herif bize ne anlatıyo. Kelin merhemi olsa başına sürermiş... Neyse, kralla konuşmamız bitince oyuna başlıyoruz. Önce aşağı inip, mühendisle konuşmamız gerekiyor. Bu arada, adventure oyun tilkileri bilirler, ama biz yine de hatırlatalım: Oyunu oynarken, konuşmaların tümünü yaptığınızı kabul ederek, ilgili şahısa şunları şunları söyleyin diye uyarmayacağım. Zira, bazı çözümlere ancak kişilerle yaptığınız konuşmalar sonucunda ulaşabiliyorsunuz. Bu yüzden, Allah ne verdiyse konuşun...

Mühendis gözlüklerini kaybetmiş, onları bulmadan bizimle işbirliğine yanaşmıyor. Yukarı çıkıp uşakla konuşunca, gözlüklerini cebinde unuttuğunu öğreniyoruz. Tekrar aşağı inip, mühendis kuşa bunu söyleyince devekuşu şakımaya başlıyor ve bize Cutifier'ın planını ve toplayacaklarımızı koyacağımız bir torba veriyor. Yan odada da, Cutifier'ın kendisini görüyoruz ve planda onikinci element olarak görünen baharatın yerinde şekerin konmuş olduğu gözümleniyor. Burada söylenmek istenen, aranan nesnelerin kendilerini değil, ilişkili benzerlerini bulmamız gerektiği. İngilizce'yi iyi biliyorsanız, bazı kelime oyunlarından yararlanabilirsiniz. Örneğin, Rock (kaya) yazan yere, Rock'n'Roll'dan faydalanıp, Roll (bir anlamı francala ekmek) koyacağınızı anlayabilmelisiniz.

Bulmamız gereken objeler ise sırasıyla şunlar : (İlk obje yazılan, ikincisi ise bulmamız gereken. Objeleri yerleştirmenin kolay olması açısından, İngilizce isimleriyle anacağım. Dileyen sözlükten Türkçe'lerini bulabilir...)

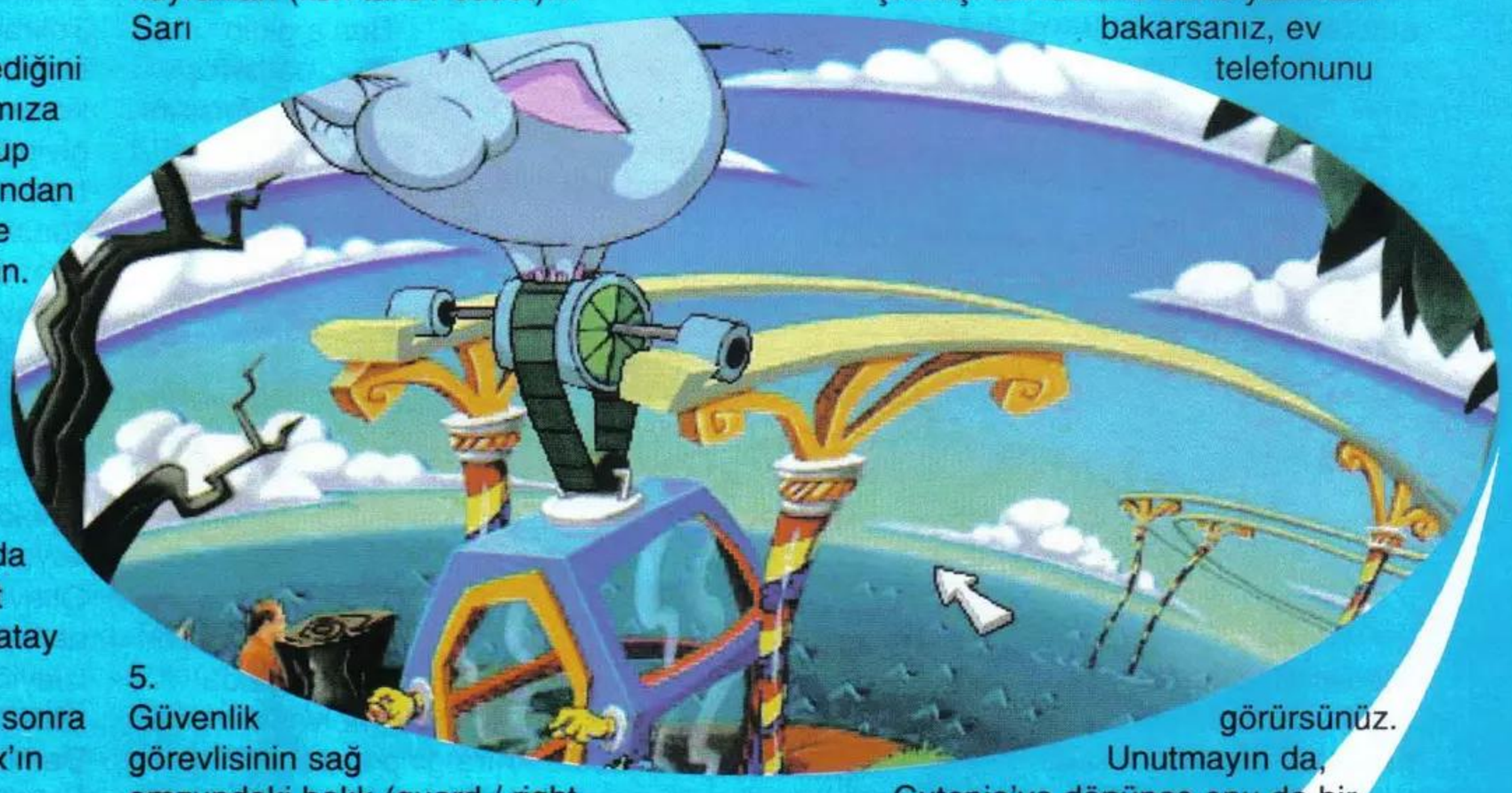
1. Dagger için Cloak; 2. Stripes için Stars
3. Heart için Sole; 4. Whistles için Bells
5. Polish için Spit; 6. Needles için Bowling Pin; 7. Bolts için Nuts; 8. Ball için Chain; 9. Bow için Arrow; 10. Salt için Pepper; 11. Rock için Roll; 12. Spice için Sugar (zaten var).

Şimdi şatonun dışına çıkıp, muhafızlarla konuşalım ve dans etmelerini izleyelim. İkinci kez konuşup, yine dans etmelerini sağlayarak yere düşürdükleri anahtarı alalım. Tekrar içeri girip solda kilitli duran kapıyı artık açabiliriz... Vay, burası Kral'ın yatak odasıymış. Odayı biraz karıştırınca, halının altında saklı geçidi ve aynadaki notu bulabileceğinizi

sanıyorum. Çekmeceleri açıp kaparken de farklı bir ses duydunuz değil mi? Ortadaki ikisini kapalı ve alt-üst çekmeceleri açık bıraktığınızda kralın yatağının altında gizli bir geçit açılacak. Aynanın önündeki müzik kutusunu alıp yatağın önüne gelelim. Flux'a yatağı inceletip, beleş kostüm biletini bulabilirsiniz. Artık aşağı inebiliriz (bu arada kordonu çektinizse, neler olduğunu görmüşsünüzdür). Mahzende, yerde gevşek bir tahta göreceksiniz. Onu inceleyin ve Flux'a üzerinde dikilmesini söyleyin. Böylece, yukarıdaki kapağı açmış oldunuz. Zeki okuyucularımız ne olacağını tahmin etmişlerdir. Yukarı çıkıp halıyı kapalı konumda bırakarak, kordonu çekin ve seyreyleyin gümbürtüyü...

Uşağın bulunduğu odaya çıkmadan önce şatodan çıkıp şehre gelin ve bara girin. İskoç barmenle biraz muhabbet ettikten sonra, ortalıkta dolanıp duran fareyi, fare tuzağının altına gelene dek kovalayın. Tuzağı çalıştırsanız da, farenin hızına yetişemeyeceksiniz. Yapılacak şey, siz orgu çalarken Flux'ın da tuzağı çalıştırmasını sağlamak. Fare dans etmeye daldığından kolaylıkla indirivereceksiniz balyozu tepesine. Hem fareyi hem de onu yakaladığınız için barmenin size hediye ettiği çok değerli(!) kupayı alıp bardan çıkın. Bu arada, gezinti olsun diye kostümcüye uğrarsanız, oradaki karı - pardon bayan size beleş kostüm alabilmeniz için bileti kralın mühürüyle damgalatmanız gerektiğini söyleyecek. Evet, hemen müzik kutusuna saldırdınız ama mürekkebiniz yok ne yazık ki. Şimdi oyun salonuna gidip sahibiyle konuşun. Sizi bir arcade oyun dövüşüne davet edecek. Biraz uğraşıp onu yenmeniz gerekiyor. O zaman size bir zincir hediye edecek. Son olarak da fırına gidip kurbağa fırıncılarla konuşursanız, ortanca kardeşlerinin kaçırıldığını falan anlatacaklar. Arkalarında duran piyanodan kırık tuşları alırsanız, burada da işimiz bitecek. Artık saraya dönüp kupa odasına girebiliriz. Spielberg ağbimizin ilk Indiana Jones filmindeki başlangıç sahnesini

hatırladınız değil mi? Size hediye edilen kupa ile sarı sulama kupasını değiştiriverirseniz, kupayı alınca kapının kapanmasını engellemiş olursunuz. Arkanızdaki kırmızı balık kupasını da alıp torbalayıverin.
Şimdi saraydan çıkın, şehri de geçin ve Fluffy Fluffy Bun Bun'la konuşun (niye ismini iki kere yazmışlar Fluffy Bun'ın, hayret). Fluffy sizden eskimiş pamuk helvasının yerine mısır patlağı istiyormuş (öyle dedi valla). Biz sonraki ekranda da orkulukla konuşun. Hayır korkuluk değil, orkuluk. İngilizce'deki "scarecrow"u "carecrow" yapmışlar, kargaları korkutmak yerine onlara gözkulak olduğu için. O da, yeni bir kostüm karşılığında pelerinini size vereceğini söylüyor. Ahıra girdiğinizde ise tereyağ üretme makinasının parçasının samanlığa düştüğünü, dolayısıyla yağ üretemediğini söylüyor inek hanım. Sulama kupamıza buradaki fıçıdan biraz gübre doldurup buradan da çıkın ve orkuluğun sağından (ama ekranın solundan) B.B.Wolf ile karşılaşana dek dümdüz devam edin. Bu da şarap istiyormuş, bunu öğreniyoruz. Herkes bi'şeyler istiyor; hiç veren yok, hepsi alma derdinde. Neyse geri dönüp, sincabın arkasından ormana girin ve fileferiğin (filli teleferik) önüne gelin. Fil fareden korkar ya, fıstığa da bayılır, işte öyle bir geri-ileri hareket sistemi geliştirmişler, adalar arası yatay asansör işletiyorlar. Fareyi boş ele tutturup, gübreli kupayı koklattıktan sonra içeri girin ve kolu ileri itin. Artık, Flux'ın ülkesi Zanydu'dasınız.
Ortadan gittiğinizde, trenyolunun kenarındaki tabelaya konmuş bir akbaba göreceksiniz. Bu etyiyenin altındaki oku almanız gerekiyor ancak hele bir almaya kalkın. Et vermeden hayatta gitmeyecek akbaba. Diğer taraftan gidince, Zanydu kanalizasyonu önünde nöbet tutan bir güvenlik görevlisiyle karşılaşıyoruz. Onunla konuşunca da, Zanydu saati, mesai bitiminin olduğu doğru zamanda ötmedikçe evine gitmeyeceğini söylüyor. Hemen yanında duran posteri de incelerseniz, sorulacak sorulara doğru cevaplar verdiğiniz takdirde kazanacağınız bir hediyeden bahsediliyor. Altta ise renkli noktalarla tanımlanmış, aramanız gereken telefon numarası var. Telefonu nerede bulacağız şimdi? Tabii geçtiğimiz yerlerde sağı solu kurcalayanlar bardaki telefonu hatırladılar. Cutopia'ya geri dönüp bara girerek, telefonu kullanabiliriz. Numaraları çevirirken mavi, kırmızı ve sarı tuşları direk çevirebiliyoruz. Ancak ara renkler için arka arkaya iki tuşa birden basmanız gerekiyor. Mavi ve sarı ile yeşili, mavi ve kırmızı ile moru, kırmızı ve sarı ile de turuncuyu elde edebiliyoruz. Şimdi posterde gördüğünüz numaraları çevirin bakalım... Numarayı mı unuttunuz? İnsan bir kenara yazar yahu! Herşeyi de devletten beklemeyin. Numaramız : Mavi, Mor, Kırmızı, Sarı, Yeşil, Turuncu.
Sorulara cevap verirken de şu cevaplardan yararlanın :
1. Jim'in kürkü (Jim's fur)... Mavi
2. Woolfy'nin kürkü (Woolfy's fur)... Mor
3. Warp'ın kürkü (Warp's fur)... Turuncu
4. Kanalizasyon binasındaki balık kuyrukları (fish tails / outlet)... Sarı



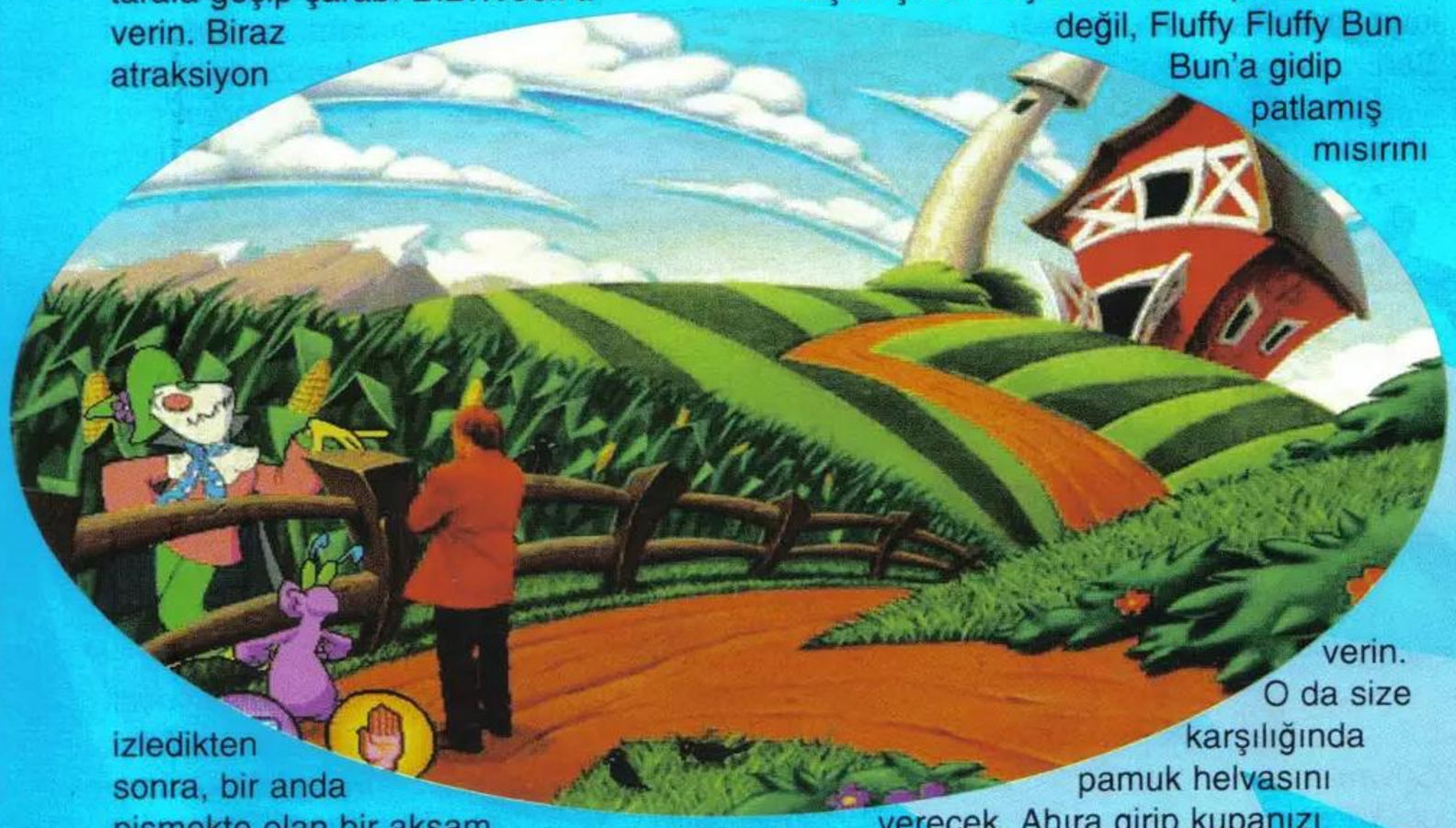
5. Güvenlik görevlisinin sağ omzundaki balık (guard / right shoulder)... Kırmızı ; Sol omzundaki balık (left shoulder)... Sarı
6. Dağlar (mountains)... Turuncu
7. Jimnastik salonu yer karoları (gym's floor)... Mavi
8. Woolfy'nin tasması (Woolfy's collar)... Yeşil
9. Jimnastik salonunu işaret eden ok (arrow / gym's)... Mavi ; diğer ok... Kırmızı

Eğer altı soruyu da doğru cevaplarsanız hediyeniz anında gönderilecek ve barın önünde sizi bekleyecek. Hediye ne mi? Zıplayan fasulye falandır herhalde... Aaa, doğruymuş, attım tuttu!
Şimdi tekrar Zanydu'ya dönelim ve WACME mağazasından içeriye girelim. Girerken kapıların üzerindeki ışıklara dikkat edin ve lambası yanan kapıdan girin, yoksa aynen dışarı çıkarsınız. İçeri girince tezgahtarlarla konuşup, tezgah vitrinindeki malların birer demosunu isteyin. Eldiveni gösterdiklerinde ise, Warp'ın başında kısa bir süre için çıkan yıldızları alın. Burada bedava hediye veren bir de makine var, ancak sadece mağazadan daha önce ürün almış olan eski müşterilere kullandırıyorlar. Zıplayan fasulyelerinizi Woolfy'e gösterdiniz mi, siz de eski müşteri kabul ediliveriyorsunuz. Makineyi kullanırken biraz hızlı olmanız gerekiyor. Başlatma-durdurma düğmesine bastıktan sonra ikinci ve üçüncü hediyeleri almak kolay. Ancak birincisi için biraz atak olmak lazım. İşte, yazımın başında da dillendirdiğim "Güç" burada epey işe yarıyor (Bkz. Yıldız Savaşları - Bölüm IV; Işın kılıcı alıştırma sahnesi). Ben ne kadar denedimse, birinci hediyeyi alamadım. Sonra bir elimle gözlerimi kapadım ve sadece sesleri dinleyerek ilk denememde hediyeyi kazandım. O halde gözlerinize inanmayın, aldatıcı olabilir, fakat bunu asla araba kullanırken denemeye de kalkmayın.
Oku; mıknatıs, eldiven ve çekiç üzerinde durdurup üç hediyeyi de aldıktan sonra, duvardaki resimlere de bir göz atın. Güvenlik şefimiz de bayağı yakışıklı çıkmış. Elindekine daha yakından bakarsanız, ev telefonunu görürsünüz. Unutmayın da, Cutopia'ya dönünce onu da bir arayalım... Hatta şimdi gidelim işte. Başka ne işimiz var ki?
Siz şimdi yine unutmuşsunuzdur numarayı, söyleyelim bari : Mor, Sarı, Sarı, Mavi, Yeşil, Kırmızı ve Turuncu. Telesekreterdeki sesiyle, güvenlikçimiz 18:30'da evde olacağını söylüyor. Demek ki akşam altıda mesaisi bitiyor. Yolumuz düşmüşken bir de ahıra uğrayalım ve aldığımız mıknatısı otların içine doğru tutalım... Hoop, işte kaybolan parça. Onu yerine taktığımızda, inek sütünü sağıp makinede tereyağ yapıyor ve ödül olarak ikisini size veriyor. Bunları fırına götürürseniz, yağların birini kurbağaya verip hamur yaptırabilirsiniz. Şimdi tekrar Zanydu'ya dönüp saatin olduğu yere gidelim (biliyorum, aynı yollar da hafiften sıkmaya başladınız, dön dolaş, ama sabredin). Saati altıya ayarlamak için, akrep ve yelkovanı kullanacaksınız, ama her çevirdiğiniz yere gitmiyor bu zımbırtılar, belli bir mantıkla hareket ediyorlar. Biri, diğerinin ne kadar ilerleyeceğini işaret ediyor. Örneğin, akrep beşteyse, yelkovana basınca beş birim ilerliyor. Tam altıyı tutturunca kuşumuz ötüyor ve güvenliğin mesaisi bitiyor. Hazır gelmişken, jimnastik salonuna da uğrayalım ve Jim'den bir gösteri yapmasını isteyelim. İkinci kez isteğinizi tekrarlamadan önce, atlama beygirinin üzerine biraz tereyağ sürün ve olanları izleyin. Soldaki aleti kullanıp, kaslarınızı geliştirin ve Cutopia'ya oyun salonuna dönün.

STRUCK

Buradaki güçölçere elinizdeki hakiki çekiçle vurun. Kazandığınız şarap şişesini ve yerdeki kırık güçölçerin zillerini alın. Ahıra gidin ve yine inekle konuşun. Siz yokken ahıra neler oldu gördünüz. Herkesin bilinçaltındaki kötü fantezileri mantar gibi su yüzüne çıkmış. Gübre zehir olmuş, inek dört köşe; ahır tarih olmuş, akıl ermez bu işe; bak saat geliyor beşe, ner'de lan dün aldığım şişe?... Yeter bu kadar geyik size, kafiyeli oldu burası bile...

Sulama kupanızı zehir varilinde kullanıp zehirle doldurun ve sincabın bulunduğu yere dönün. Hemen arkadaki biberi saran dikenli bitkiyi kurutmak için, zehiri bitkinin köküne dökün. Biberi alın ve yan tarafa geçip şarabı B.B.Woolf'a verin. Biraz atraksiyon

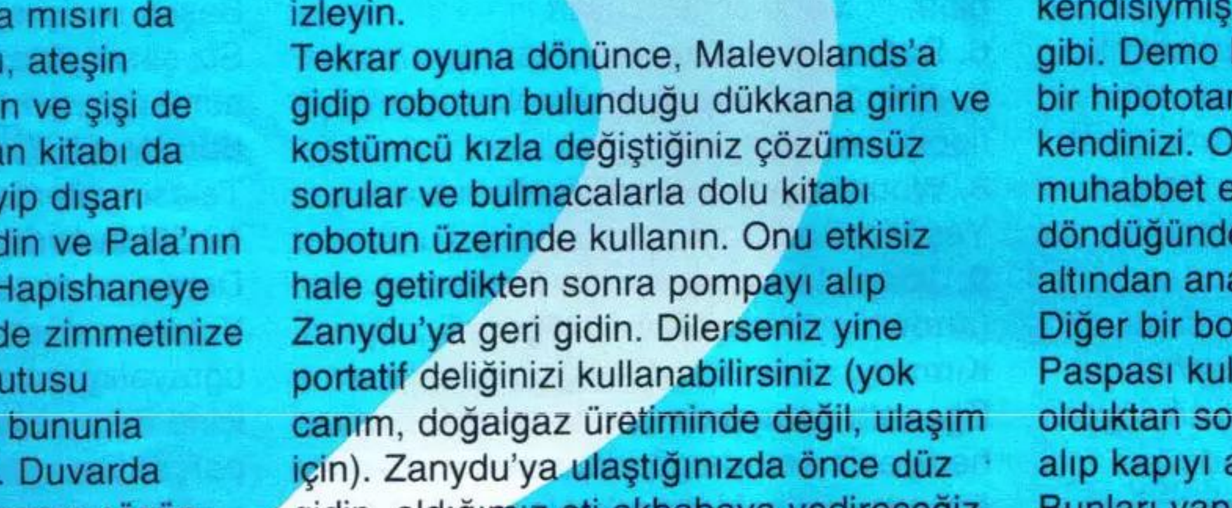


izledikten sonra, bir anda pişmekte olan bir akşam yemeği haline geliverdiniz. Kurtulmak için kazanı devrilene kadar sağa sola sallayın. Kurtulduktan sonra mısırı da ateşe atıp patlatın. Hamuru, ateşin yanındaki şişe geçirip pişirin ve şişi de yanınıza alın. Masada duran kitabı da torba muhteviyatınıza ekleyip dışarı çıkın. Sola doğru devam edin ve Pala'nın tükürdüğü eti yerden alın. Hapishaneye girip masadaki mürekkebi de zimmetinize geçirin. Mürekkebi müzik kutusu üzerindeki mühre sürün ve bununia kostüm biletini damgalayın. Duvarda duran kasayı açarak, bulmacayı çözün ve içindeki portatif deliği alın (portatif delik... Artık oyunlara koyacak obje bulamıyorlar, soyut kavramlardan medet umuyorlar). Bu arada, kostüm mağazasına girdiğinizde, perdenin arkasına sakalanırsanız kurtulursunuz ama eğer ola ki yakalanırsanız, hapisten nasıl çıkacaksınız, bir parantez açıp onu da anlatalım... Gerektiğinden fazla parantez de açmayalım, zira 2000 kelimeye yaklaştık, giderek kapanmayan parantezler yığını sonrasında MEG beni boğacak...

Hapse tıkılınca, içeride biraz volta atıp halıdan statik elektrik yüklenin ve kapı kilidine dokunun. Her dokunuşunuzda kilit kısa devre yapıp yıl sayacı aşağı doğru düşecek. Sayaç sıfır olana dek bunu tekrarlarsanız, kapı otomatik olarak açılacaktır. Hapishaneden dışarı çıktığınızda, yolun ortasında göreceğiniz saksı yuvasına yerleştireceğiniz portatif delik, artık üç ülkeden istediğiniz birine geçmenizi sağlayacak. Artık o yolları dolaşmanıza gerek kalmadı. Gördünüz mü, sabrettiniz erdiniz (geç oldu ama...). Şimdi deliğe atlayıp Cutopia'ya geri dönelim. Kostümcüye damgalı bileti verip beleş sinek kostümümüzü ve katalogdan seçeceğimiz bir kostümü alalım.

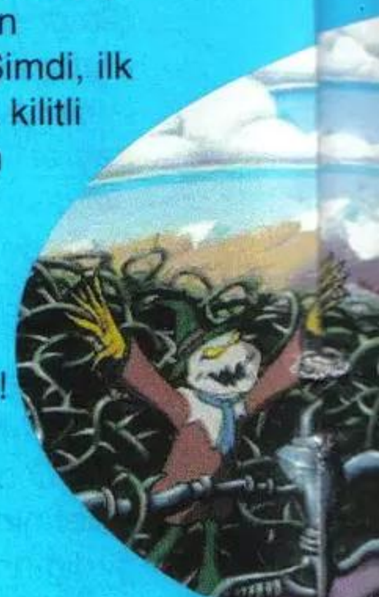
Hangisini seçelim diye soruyorsunuz, değil mi? Hadi İngilizce bilmeyenler anlamamıştır, ya bilenler? Aceleyle konuşmaları atladınız, orkuluğun nasıl bir kostüm istediğini dinlemediniz tabii. Seçeceğiniz kostüm, üzerine geldiğinizde harlequin yazan soytarı kostümü... Kitabınızı da tezgahtar kızla değiştirip dışarı çıkın ve yolda krala...pardon ona değil, Fluffy Fluffy Bun Bun'a gidip patlamış mısırını verin. O da size karşılığında pamuk helvasını verecek. Ahıra girip kupanızı yeniden zehirle doldurun. Orkuluğa da kostümü verip pelerinini alın ve demoyu izleyin.

Tekrar oyuna dönünce, Malevolands'a gidip robotun bulunduğu dükkana girin ve kostümcü kızla değiştiğiniz çözümsüz sorular ve bulmacalarla dolu kitabı robotun üzerinde kullanın. Onu etkisiz hale getirdikten sonra pompayı alıp Zanydu'ya geri gidin. Dilerseniz yine portatif deliğinizi kullanabilirsiniz (yok canım, doğalgaz üretiminde değil, ulaşım için). Zanydu'ya ulaştığınızda önce düz gidip, aldığımız eti akbabaya yedireceğiz, ama önce zehirle karıştırarak. Kuş nalları dikince (yani pençeleri) üzerinden bir tüy parçasını ve tabeladaki oku alabiliriz. Şimdi de kanalizasyona gidip pompayla tıkalı



tuvaleti açalım ve kırmızı balığı tuvalete atalım. Balık dönüp dururken renginin yeşile dönüştüğünü gördüğünüz anda sifonu çekin ve balığı tekrar alın.

Kitapla da işimiz bitti. Kostümcüye gidip tekrar kitapları değiştirin ve ahıra dönün. Akbabadan kopardığınız tüyü ineğe verin ve ikilinin işkence fantezilerini upgrade edin (CD'ye dönerteker, CD-Player'a dönertekerçalar betimlemelerini yakıştıran övünç kaynağımız Türk Dil Kurumu'muz upgrade'in yerine ne konuşlandıracak acaba; yükselteç, üsteç falan mı?...). Artık yerden, yağdan dönme zamklardan alabilirsiniz. Şimdi, ilk başladığımız yere, şatoya dönüp, kilitli duran dolabı şişle açın ve içinden çıkan oyuncak kediye, zamkı kullanarak piyano tuşlarını ve pamuk helvayı yapıştırın. Zıplayan fasulyeleri de içine attınız mı, işte size bir dişi sincap! Yapma sincabınızı götürüp, agresif sincabın kapısının önüne bırakın ve sonra Flux'ı yukarı gönderip cevizleri alın.

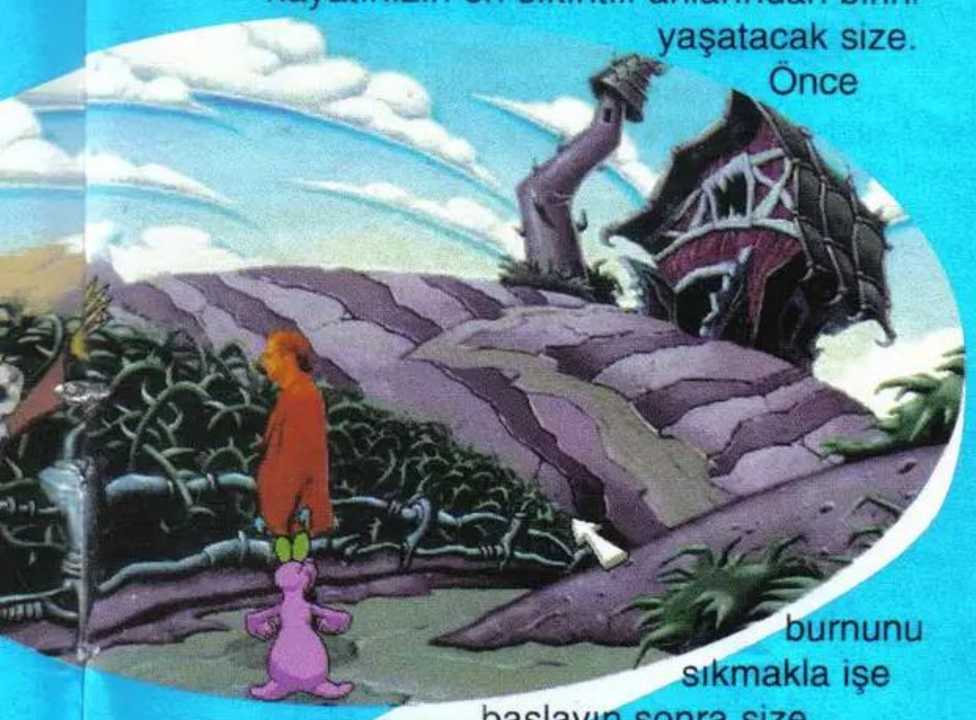


Tekrar Malevolands'e geri dönüp, bowling salonu kapısındaki Pala'yla konuşun ve orkuluktan aldığınız pelerini giyip içeri girin. Bowling oyuncusunun topuna uygun bir zamanda zamk sürüverin ve labutlar devrilince Flux'ı da fırlatıp son labutu(!) devirin. Kazandığınız kupayı alıp şatoya geri dönün. Belki farkında değilsiniz ama artık cutifier'ı yapmak için gereken tüm parçaları toplamış oldunuz. Mühendisin yanındaki odada, yazının başında yazdığımız gibi, topladığınız eşyaları doğru yerlere koyarak sistem analiz düğmesine basın. Okeyi aldıysanız birinci bölümü bitirdiniz demektir. Siz aradaki uzuun demoyu izleyin, ben bir su döküp geleyim...

İKİNCİ BÖLÜM:

Demin ağzımdan kaçırdım, inşallah farketmediniz. Bizim kral sandığımız acid surat, meğer Fluffy Fluffy Bun Bun'ın ta kendisiymiş, ara demoda da gördüğünüz gibi. Demo bittiğinde hapishanede, yeşil bir hipototamla başbaşa buluyorsunuz kendinizi. Onunla alerjileri hakkında biraz muhabbet ettikten sonra, arkasını döndüğünde aksıracağı sırada paspasın altından anahtarı ve sarı kristali alın. Diğer bir boş anında paspası da alın. Paspası kullanın ve ortalık sütliman olduktan sonra duvara saplanan anahtarı alıp kapıyı açın. İşte artık özgürsünüz. Bunları yaparken yakalanacak olursanız, muhafız önlem olarak bir gaz maskesi takıyor olacak. Onu yine konuşturup gaz maskesini çıkardığı anda paspası alıp kullanın. Yine yakalandıysanız, artık bir embesil olduğunuzda karar kılıyor ve çekip gidiyor muhafız, programcısının programladığı rolü gereği. Anahtarın paspasın altında olduğuna dair bir de not bırakıyor, hayır belki onu bile bulamazsınız diye... Çıkınca eşyalarınızı alıp kuşla konuşun ve söyleyeceklerini not etmeye çalışın (ya da zahmet etmeyin, ben yazacağım ya nasıl'sa iler'de...). Soldan klima odasına gidin ve kırmızı butona basıp havalandırma tüneline girin. Sinek kostümünü giyip yukarı tırmanın. İşte banyoya ulaştınız. İlaç dolabını açıp, kloroformlu bantlardan alın. Lavabonun da tıpasını takıp musluğu açın ve suyu taşırın. Lavabodaki suyla da sulama kupasını doldurun.

Tekrar aşağı inin ve birinci kattaki palyaço kılıklı kapıya yanaşıp demir atın (ben demir atın dedim ya, bazı akıllılar torbalarında demir aramaya kalkışırlar...). Şimdi bu palyaço hayatınızın en sıkıntılı anlarından birini yaşatacak size. Önce



burnunu sıkmakla işe başlayın sonra size gösterilen ve giderek sayıca artan sıkılması gereken yerleri sırayla sıkın. Hiç hatasız tümünü başarırsanız kapı açılacak ama tek bir hata bile yaparsanız baştan başlamakla cezalandırılacaksınız. Odaya girebildiyseniz, oradaki palyaçoyu konuşturun ve kırmızı burnunu çıkarıp masaya koyduğu anda alıp içine kloroformlu bantı atın. Palyaço sızınca iğnesini ve mavi balonunu alın ve balonu helyum tankında şişirin. Lastik eldivenleri de helyumla şişirip odadan çıkın. Klima odasına geri dönerseniz, kontrol panelini kullanabilirsiniz. Panele yakından bakıp palyaçodan arakladığınız toplu iğneyi yuvasına takın. İbreyi soğuğa çekin ve havalandırma tünelinden yine banyoya çıkın. Yerdeki suyun buza dönüştüğünü göreceksiniz. Banyo kapısını açıp bi dışarı bakın bakalım kim varmış orada?...

Tekrar klima odasına dönüp ibreyi şimdi de sıcağa getirin. İlk kattaki akvaryum kaynayacak ve balık dışarı fırlayacak. Klimayı tekrar normal haline çevirip iğneyi alın ve akvaryumun bulunduğu yere gidin. Balık akvaryuma ulaşmadan önce içindeki süs sandığını alın. Sandığı açtığınızda bir anahtar bulacaksınız. Şimdi ikinci kata çıkın ve şövalye odasına girin. Kütüphanedeki kitapları incelediğinizde belli bir sırayla çekilmeleri gerektiğini keşfedeceksiniz ve bu sırayı da kuşun konuştuklarından not etmiştiniz. Yine tembeller için söylüyorum, kırmızı ve mavi kitapların numaralarını kullanarak şu sırayla kitapları çekin ve kapıyı açın :
Mavi-1 / Kırmızı-1 / Kırmızı-3 / Mavi-2 / Mavi-3 / Kırmızı-4 / Kırmızı-2 / Mavi-4
Monitör odasına girdiğinizde, görevliyi uyutmak için müzik kutusunu kullanın. Sonra monitöre bir göz atıp dördüncü kanalda bırakın. Mıknatısınızı tavandaki metal plaka üzerine tutarak bir üst kattaki şövalye zırhını yukarı kalkan taşlara doğru hareket ettirin (şövalyenin hareketi satrançtaki atın hareketleri şeklinde, zira satrançta at İngilizcedeki "knight" yani şövalye olarak isimlendiriliyor). Son kareye de gelince demir parmaklıklar kalkacak. Yukarı çıkıp, zırhın kolunu alın ve merdivenlerden tekrar yukarı çıkın. Poker oynayan timsahlara görünmeden toplu iğneyle sandığı açın ve fırıncı kurbağaların ortanca üyesini kurtarın. Kurbağa size müteşekkir duygularının takometresi olarak kırmızı bir kristal verip gidince sandığın içine girin ve yavaşça TNT yazılı patlayıcılara doğru ilerlemeye başlayın. Ancak bunu yaparken timsahlara dikkat edin ve onların bakmadığı zamanda ilerleyin. Patlayıcıyı alınca odadan çıkın ve aşağı inin. Bir yerlerde mutfak olacaktı, orayı bulup içeri girin.
Mutfağı bulunca aşçı robotu sulayıp paslanmasını sağlayın ve hindiyi alın. Kolları sıvayıp bir hindi dolması yapacağız ve yukarıda oyun oynayan timsahlara göndereceğiz. Dinamiti hindinin içine sokun ve hindiyi fırına verin. Fitil ateşlenince çıkarıp servis asansörüne koyun ve yukarı yollayın. Parti bittiğinde üst kata çıkın ve enkazın arasında duran bilardo sopasını alın. Dışarıda solda duran heykelin kafasını kaldırıp mavi kristali de alın. Heykelin boynuzunu çekerek diğer heykeli de açın ve yukarı çıkıp banyodan havalandırma tüneline, aşağıya ve oradan da heykelin bulunduğu yere ters taraftan ulaşın. Bu heykelden de yeşil kristali alın...
Off, yeter çok yoruldum. Gerisini de gelecek ay anlatırım, desem, MEG beni kesip, sosislisine garnitür yapar. Zaten, biraz önce aradığımda yazının 3500 kelimeyi geçeceğini söyleyince sıraladığı RTÜK dışı cümleleri buraya alsam, dergi üç ay kapatma cezası alır herhalde...
Neyse, zaten az bir şey kaldı. Orayı da anlatıp kurtulayım. Şu yazıyı bi bitireyim, iki hafta ortadan kaybolup Degobar'a tatile gidicem ve Jedi eğitimi görücem...
Şimdi üçüncü kata çıkalım ve bulduğumuz anahtarla kilitli kapıyı açalım. Kitaplığın üzerinde pırıldayan güneş gözlüğünü gördünüz değil mi? Şimdi odayı dağıtmadan gözlüğü oradan alın bakalım... Hah, aferin devirdiniz koca kitaplığı... Gözlük de vantilatörün üzerine iniş yaptı. Duvardaki düğmeye basıp vantilatörü durduralım. Gözlük bu kez de geyik kafasının üzerine sıçradı.
Sandalyeyi kullanarak onu oradan almaya çalışalım... Olamaz yine mi? Bu sefer de gözlüğü venüs çiçeği kaptı.
Sinek kostümümüzü giyip çiçeğin ağzının suyunu akıtalım ve gözlük vazonun içinde. Son olarak, çekiçle vazoyu kırıp gözlüğü alalım (iyi ki dağıtmadınız ortalığı, toplayın etrafı da öyle çıkın odadan).
Şimdi de dördüncü kata çıkıp kulenin tepesine ulaşın. Karşıda görünen düğmeye basmak için bilardo sopasıyla zırh kolunu birleştirin. İçeri girin ve ses kontrollü kapıyı açmak için de helyum dolu balonu kullanıp Lugnut'un sesini taklit edin. Ms. Fortune'un odasına girip perdenin arkasına geçmeden önce güneş gözlüklerinizi takın ve cool bir tavır takının. Falcı kedi, gözlüklerinizden midir, gözlükten yansıyan kendi bakışlarından mıdır, etkilenip transa girecek ve köleniz olacak. Ona sizinle dışarı çıkmasını söyleyin ve holün sağındaki kapıyı açması için emir verin. İçeri girince kontrol panelindeki dört deliğe topladığınız dört kristali takın. Doğru yerlere taktığınızda kristaller parlayacaktır. Kolu indirip açılan bölmeden ışınlama cihazını alın ve soldaki monitörü kullanıp ayarları şu şekilde düzeltin: Lighting - ON; Launch Pad Entrance - OPEN; Ceiling Bay Door - OPEN; Malevolator Force Field - DEACTIVATED;
Artık uçmaya hazırsınız. Uçan daireye binin ve final animasyonunu seyreyleyin.
Açıklamamız burada bitiyor. Yayınımızı koparmadan önce söylemek istediğim bir şey var. Son zamanlarda artan bir açlığı hissederek, uzun zamandır dergide bir '3D Studio' soru-cevap köşesi açmayı planlıyordum. Ancak, MEG derginin oyun açıklamaları dergisi olduğu yolunda triblere girerek buna yanaşmıyordu.
Eğer, bu konuda sorularınız olursa, aergen@atv.com.tr adresine adıma notunu düşerek mail gönderebilirsiniz (pul yapıştırmanıza gerek yok).
Cevaplarınızı en kısa sürede sizlere e-mail'lemeye çalışacağım. Bu arada, aramızda kalsın, dergide böyle bir köşe açılmasını istiyorsanız; adınızı, yaşınızı ve mesleğinizi de ekleyeceğiniz küçük bir e-mail'i bana iletebilirsiniz. Eğer 500 gibi bir sayıya ulaşabilirsem, bunu gerçekten isteyen okuyucuların, bu sayının en az dört katı gibi bir rakam olacağını ve bunun da dergi tirajının yaklaşık dörtte biri olacağını varsayabilir ve ezici azınlık olarak bu konuda yönetime baskıda bulunabiliriz. "Güç yine de sizinle olsun" sevgili maceraperestlerim.

⊠Ahmet "Jedi" Ergen
(Artık intikamcı değilim, intikam kötü bir yol göstericidir.)

BONESHACK

FİRMA: VIRGIN
TÜR: ADVENTURE
SİSTEM: 486, 8 MB RAM, 2 CD 35 MB HARDISK
GENEL: %92

MDK

Uzuuuun bir aradan sonra tekrar merhaba. Aradan 3 ay geçmiş görüşmeyeli(takvime baktım da). Geçtiğimiz 3 ay boyunca bilgisayara elimi bile sürmemiş olmam sonucu(kuyruklu yalan) pek çok olaydan bilhaber(doğru mu yazdım aceba) kaldım. Mesela Gameshow web sitesi yeni yeni imajlara bürünmüş (reklamlar), bu arada dergi yönetimi erken çıkma problemine çözüm olarak nisan sayısını pas geçmiş, Mr. OZ elinde tezkeresiyle dergiye kesin dönüş yaparak klavye başındaki görevine geri dönmüş, Mad TV 2 çıkmış (dedikodulara göre Serkan, sırf bu yüzden bilgisayarını upgrade edecekmiş) falan filan. Bu arada Mad TV 2 dışında pek çok yeni oyun da piyasaya sürmüş. Aç gözlü Intel de bu oyunları yapan firmaları gaza getirip sırf kâr amacıyla (ne kadar çok MMX işlemci, o kadar çok para) daha yüksek sistem konfirügasyonu isteyen oyunların çıkmasına sebep olmuş (P120 veya daha yukarısı işlemci isteyen oyun çıktığını biliyorum en son...). Bütün bunlar olurkene sen ne yaptın diyen sesler duyuyorum(allah allah müneccim de diilim, hayırdır inşallah). Elbette diğer 1 milyon 350 bin civarında Türk genciyle aynı anda sınava girdim. Zamanımın sadece 3 saatini alan bu sınav geriye kalan zamanın da çoğunu çalışmaya ayırmama neden oldu. Çalışırken insan bilgisayardan uzak kalmak zorunda kalıyor (çevrede herkes ders çalışırken siz onlara Quake'de bilmemne b.k yaptım diyince üstünüze yürüyorlar, benden söylemesi). İşte sınavı başarıyla verdikten sonra gideyim de dergiyi alayım dedim. Dergiyi aldım ama oyunların istedikleri konfigürasyonu okuyunca sadece bir adventure ve klasiklerdeki Moonstone'un bende çalıştığını farkederek bu kadar şeyin arasında upgrade etmeyi unuttuğumu farkettim.
Dedim ya dergiye gittim ama gider gitmez sevgili ve saygıdeğer Engin Abla'nız "Neredesin Burak, sana oyun verelim de yaz.." dedi. Tabii ki oyunun çok önceden kararlaştırılmış olduğunu tahmin ederek içimden "inşallah klasik verirler" diye dua etmeye başladım. Dualarım ne yazık ki kabul olmadı ve MEG'in "Burak MDK' yı al, oyna ve yaz. Oyuna mutlaka pentium'u olan bi arkadaşında bak çünkü oyun çok güzel ama 486'da yavaş çalışabilir" diyince kaderime boyun eğerek aldım oyunu ve geçtim evde bilgisayarın başına... Ama oyun DOS'ta "senin hafıza fakiri (oysa 12MB ramim var) makinanda çalışmam" dedi. Ben de oyunu Win95 altında çalıştırırmaya çalıştım ama orada da Independence Day'in

Efe'ye yaptığı kıllığın bir benzerini bana yaparak makinamın yetersiz işlem kapasitesine sahip bir bilgisayar olduğunu ve bu bilgisayarda çalışmayacağını kibarca(!) yazdı. Bu uzun paragraftan çıkaracağınız sonuç oyunun en az 16MB ram sahibi bir pentium bilgisayar istediği olmalı. Benden söylemesi.
Gelelim oyuna. Oyunumuzun ismi MDK (Mission: Deliver Kindness olarak deşifre ettim). Oyun şekil itibariyle Tomb Raider'a aşırı benziyor. Tıpkı TR'de olduğu gibi dışarıdan ve kahramanın arkasından gördüğümüz oyunu gerekli konifgürasyona sahipseniz DOS altında da W95 altında da sorunsuz bir şekilde kurup oynayabiliyorsunuz. Ayrıca MMX, 3D hızlandırıcı ve züğürdün çenesini yorabilecek her şeye desteği de mevcut. Konu olarak "dünyayı kurtaran adam" rolünde siz, dünyayı kötü kalpli maden avcısı(belki de gezegen avcısı demeliydim) uzaylılardan kurtarmaya çalışıyorsunuz. Olay 2000 yılına girmeye hazırlanırken uzaylıların dünyayı istilası ile başlıyor. Siz tabii süper kahraman olarak işe el koyuyorsunuz. Ama tek başınıza değilsiniz. Destek kuvveti olarak bombardıman uçağı süren bir robot köpiş var (şaka yapmıyorum). Tek destek kuvvetinizin bu köpiş olması işinizi bayağı zorlaştırıyor ama "dünyayı kurtaran adam" olmak öyle kolay değil. Oynanış şekliyle daha önce de dediğim gibi TR'a benziyor. Ayrıca ek olarak sniper mode diye bir seçenekle adamımızın gözünden görerek uzaktaki hedeflere zoom yapabiliyor ve o hedefleri vurabiliyorsunuz. Bu mode hakkında daha sonra sizi bilgilendireceğim. Oyunun amacı da tahmin ettiğiniz gibi herşeyi ve herkesi yok etmek. Bu arada kontrol sistemi bölümden bölüme değişiyor. İlerleyen bölümlerde sizi farklı kontrollerin beklediğini söylemek isterim(uçmak zevklidir mesela). Oyunu oynarken dikkat etmeniz gereken önemli şeylerden biri de ekranın sağ tarafında duran göstergenin üzerindeki yeşil çizgi azalmadan bölümü geçmeye çalışmak. Bu oynadığınız bölüm sırasında uzaylıların saldırdığı şehirdeki insanların sayısını gösteriyor. Bu bittiğinde (yani gereğinden fazla zaman kaybettiğinizde) "Au revoir Paris" "Here goes Los Angeles" falan gibi mesajlar görüyorsunuz. Bu bonusu etkiliyor ve şehirde insan kalmadığı anlamına geliyor. Bu arada o göstergenin ortasındaki rakamın (ki o sizin yaşam göstergeniz oluyor) sıfırlanmaması için de özen göstermeniz gerekli. Sizi büyük patlamalardan koruyan şey ise zırhınız. Bu zırh resmen her eve lazım bir şey. Özellikler olarak patlama, mermi ve bilumum tehlikelere karşı koruma, geniş bir cebe sahip olma (bi sürü cephane ve el bombasını tek cebe sığdırabiliyorsunuz da), yükseklerde uçmanızı sağlayan motor (bu kendiliğinden olan birşey) ve kullanmasını öğrenince çok faydasını göreceğiniz bir paraşüt sayılabilir. Hazır paraşüt demişken biraz bunun ve oyunun diğer kontrollerinin nasıl yapıldığını anlatayım.

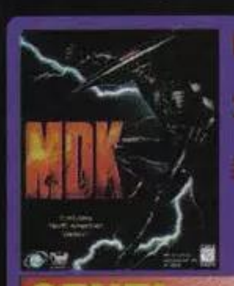
Kontroller klavye, mouse ve joystick arasından yapacağınız seçime göre değişiyor. Ben size klavye ile kontrol etmenizi tavsiye ediyorum ve bu tavsiyemi dinleyeceğinizi varsayarak size klavye kontrollerini anlatmak istiyorum. Klavye tuşları ayarlanabiliyor, default tuşları kullanacağınızı da varsayarak ona göre yazıyorum (amma çok varsaydım yaa). İki mode olduğundan her tuşun iki mode'da da farklı görevleri var. Önce normal mode:
Ctrl tuşuyla ateş edebiliyorsunuz. Bu sadece adamımızın elindeki silahı kullanmaya yarıyor. Ayrıca bomba, mayın gibi silahları **Ğ** ve **Ü** tuşları ile seçip **Enter** ile kullanıyorsunuz. Bu silahların çoğu size de zarar verecektir. Genel stratejiniz bombayı atıp geriye zıplayıp süzülürken ateş etmek olmalı (diyorum ben). **Shift** tuşu koşma **Caps Lock** ise sürekli koşma tuşları. Paraşütü kullanmak için önce zıplayıp (**Alt**) sonra havada yine zıplama tuşuna basıp (**Alt**) basılı tutmanız gerek. Bomba, mayın vs. gibi silahları kolaydan seçmek için **0-9** arası tuşları kullanabilirsiniz. **A** ve **Z** ise benim pek kullanmadığım ve sadece yukarı ve aşağı bakmaya yarayan tuşlar. Yukarı-aşağı bakarken ateş ve hareket tuşları işe yaramıyor. **X** tuşu da strafe.
Ve **Sniper Mode**: Bu mode bence çok iyi düşünülmüş. **Space** tuşuna basınca geçilen **sniper mode**, kendinizi bir robotun gözünden bakar gibi hissettiriyor. Tek dezavantajı hareket etmeye izin vermemesi. Sadece uzaklara bakmaya veya uzaktan suikast türü saldırılar yapmaya yarıyor. Zoom için **A** ve **Z**, ateş için **Ctrl**, silah seçmek için de **Ğ** ve **Ü** tuşlarını kullanabilirsiniz. Ok tuşları hedefi hareket ettirmeye yarıyor. Uzaktan nişan alıp sonra zoom'da ince ayar yapmak ise uzak hedefleri vurmak için uygun. Bir de **mortar** ile özellikle uzağa ateş ederken yerçekimini de düşünmeniz yararınıza olur. **Space** ile bu moddan çıkabilirsiniz.
Genel oyun stratejisi olarak her tecrübeli doom gibin oyuncusu gibi bunda da gizlenmeyi ve kaçarak ateş etmeyi iyi kullanın. Aşağıda yazmayı uygun gördüğüm bir kaç tavsiye var:

- 3 boyutlu ortamda olduğunuzu unutmayın. Hareket ederken bazı şeylerin arkasında gizlenebileceğiniz gibi üzerine zıplayıp üstünden gitmeniz de gerekebilir.
- Sürekli hareket halinde olun. Daha oyunun başında bile tepenize yağmur gibi bomba yağdığını düşünürseniz hareket halinde olmanız sizin yararınıza olur.
- Düşmanlarınız robot ağırlıklı. Bunları teker teker katletmeniz bazen yeterli olmayabilir. Sıkı bir katliam için bomba ve mayın kullanın. Bunun dışında yerde ya da duvarda görebileceğiniz kuru kafa resmi şeklindeki nesneye de ateş edin. Nasıl? Patlama efekti nasıl güzel mi? Ne oldu katliam da mı sökmedi? Çil yavrusu gibi durmadan ortaya mı çıkıyorlar? Bunların bir kaynağı olmalı. Bu kaynak içinden robotlar fırlayan, açık renk bir obje. Zaten çevresindeki onlarca robot sayesinde tanımanız zor olmayacaktır.
- IRC'ye fazla takılıp uykusuz kalmayın. Çevremde pek çok canlı örneği varken (ben de dahil) ne alaka demeyin, bana bunu sormayın. Farketmeyenler olabilir diye söylüyorum.
- Oyunun en başında (yere indiğinizde) geriye bir adım atarsanız ne olduğu hakkında yorum getiremediğim bir şey sayesinde 100 birim olan zırhınız %50 oranında artarak 150 birime çıkıyor (ders çalışmaktan böyle oldum işte). İyi ve çok işe yarar bir şey olduğu kanaatindeyim.
- Ayrıca elma ve radyoaktivite işareti olan yeşil bir şey de size enerji veriyor. Bunlar zırhınız 100'ün üzerinde olduğunda işe yaramıyor.
- Oyun sırasında gereksiz yere uğraşmanızı engellemek için bazı mesajlar çıkıyor. Bunları anlamaya çalışın. Bu sayede bölümü tamamlamanız kolaylaşır.
- Sonradan aldığınız silahları kullanırken ekonomik davranın. Biliyorsunuz devir ekonomi devri, neyin ne zaman lazım olacağı belli olmaz.
- Önceliği küçük robotlara verin. Onları peşinize takın ve yok ettikten sonra büyük robotlara yönelin.
- Nükleer bombayı öyle zart diye kullanmayın. Yalnız nükleer bomba kullanarak açabildiğiniz kapılar var, onlara sallayın bombanızı.
- Bazen geriye dönüp bir bakmanız iyi olabiliyor. Gökyüzünden bazı silahlar düşebiliyor. Onları kaçırmayın.
- Genel bir tavsiye ama sık sık save edin. **F2** ile save edin, **F3** ile load edin. Ayrıca **F11** parlaklık, **F12** de options oluyor. Fazla karmaşık olmadığı için options menüsünü anlatmaya gerek yok (diye düşünüyorum).

Tavsiyeler bu kadar. Aslında oyunu oynamak o kadar zor değil. Kahramanımızın kontrolü rahat, yukarı ve aşağı ateş etmek için uğraşmanıza gerek yok çünkü otomatik. Düşmanların az ve salak, az ve akıllı, çok ve akıllı olmasını ise options'tan difficulty seçeneği etkiliyor.
Yavaş yavaş yazının sonuna gelirken, oyun hakkında genel bir kanıya varmanız için birkaç şeyden bahsetmek istiyorum. Oyun oldukça kaliteli. Grafikleri render ağırlıklı ama oldukça güzel, ses efektleri klasik (yani patlama, robot çığlıkları falan) ama oldukça hoşuma gitti. Mesela bir yere zoom edince (sniper mode) o yerin sesini de duyabiliyorsunuz. Bazen robotlar uzakta size şaklabanlık yapıyorlarken (ciddi olduğumu söylememe bilmem gerek var mı?) çıkardıkları sesi kesmek oldukça zevkli. Ve atlanmaması gereken şeylerden biri de oyunun müzikleri. Kim yapmışsa hakkaten süper olmuş. Yani uzun zamandır böyle kaliteli oyun müziği duymadım desem yalan olmaz (CD-Audio olanlar dahil). Uzun uzun bahsettiğim gibi, oyunu oynamak için ortalama bir pentium sistem, 16 MB ram ve söylemediğim gibi 1MB Vesa destekli ekran kartı gerekiyor. Grafik detayını makinanız P75 ve daha yukarısı ise düşünmenize gerek yok. Bir de internetten öğrendiğim kadarıyla benim de katıldığım bir görüşü dile getirmek istiyorum. Oyunu pek çok yabancı oyun sitesi "Yılın arcade oyunu" olmaya aday gösteriyor. Daha fazlası için oyunu alıp oynayın ve kararı kendiniz verin diyorum.
Belki oyunun eksi yönlerini niye yazmadığımı merak eden çıkar diye diyorum, oyunda eksik kalan hiçbir şey yok. Tahminimce siz bu dergiyi okurken okulların kapanma zamanı gelmiş olduğundan gidip bilgisayarcınızdan yeni oyunları alacaksınız. Ben ise harıl harıl ikinci basamak'a hazırlanıyor olacağım. Benim için dua edin. Ağustos'ta görüşmek üzere hoşçakalın. GameShow'da kalın.

☒Burak "bişey yazmak gerekiyorsa yazayım ama..." Bayburtlu

NOT: Bu oyunu yazmak için yardımcı olup bilgisayarını dergimize tahsis eden ve geçen ayın FIFA97 hilesinin isimsiz sahibi Loran'a ve manevi desteğini eksik etmeyen kardeşim ve dershane arkadaşlarıma teşekkürü bi borç biliyorum. Ayrıca bana sorularınızı "burak@writeme.com" dan yollayabileceğinizi de eklerim. Cya, bye...



FİRMA: SHINY ENTERTAINMENT
TÜR: ARCADE
SİSTEM: PENTIUM 90
16 MB RAM - WINDOWS'95
1 CD 45 MB HARDISK
GENEL: %91

STAR G

Strateji deyince eskiden seçenek pek boldu. Beğenir beğenir oynardık, Storm Across Europe, Third Reich falan. Sonra devir değişti, bol grafikli Warcraft tipi oyunlar moda oldu, unlimited money hilesini keşfeden bitirdi bu oyunları. Sonra bir gün bir de baktım Mac bey önüme atıverdi Star General diye bişii, nedir ne değildir diye incelerkene aaaaa gördüm ki bu bizim yıllaaar önce oynadığımız Reach for the Stars yahu. Yalnız o text idi sadece, bunda biraz grafik olayına girmişler, hex strateji olmuş, AI olmuş (hafif), güzel olmuş. Hem de SSI oyunu. Ama ben gene de derim ki, keşke Deuteros olsa da oynasak.

Şimdi efendim, olay şöyle: Galakside bir çok ırk var (son yıllarda çıkan her oyundaki gibi) ve bunlar birbirleriye güç, hakimiyet, iktidar vs. vs. kavgasındalar. Konu çok tanıdık olsa bile (ehuehu) strateji oyunu, tabii savaşan ırklar olacak. Konu bulmak zor artık strateji oyunlarına. Bir de oyunda Multiplayer seçeneği var ki, Internet üzerinden (Türkiye'de süründürür) veya Network üzerinden (çalışan gençlik için, tabii patron razı olursa) oynama imkanı sağlıyor.

Oyun bu arada 16 MB RAM istiyor çalışmak için. Her ne kadar 16 MB gerektiren bir durum göremesem de sesimi çıkarmıyorum. Eskiden 512 KB RAM ile floppy'den çalışan oyunlar artık CD'lere sığmıyorlar (ki oyunlar aynı oyun, değişen sadece çalıştığı ortam). 6 ayda bir upgrade etmek doğrusu canımı sıkmaya başladı. Emektar Amiga hiç böyle yapmaz, ne taksam floppy'e çalıştırırdı.

Oyunun yüklenmesi bitince bir savaş menüsü çıkacak ve ekranın üstünde Quick Tutorial yazacak. Burada sekiz senaryo mevcut. Ama bu senaryolar çok sıradan ve tek faydaları oyunun kontrolleri hakkında size bilgi vermek. Asıl didişme, **War Setup Screen** üzerinden başlatabileceğiniz **Expansion Wars**'da var. Expansion War'ı seçince, her ırka bir gezegen veriliyor ve ya bütün galaksiyi ya da galaksinin %51'ini ele geçiren oyunu kazanıyor. Burda da göreceksiniz ki, nedense oyunun grafikleri genel olarak biraz karanlık. Yani şöyle Lords of the Realm gibi cıvıl cıvıl, insanın içini açan ekranları olan strateji oyunları yapsanız günaha mı girersiniz. Uzay oyunu ille de karanlık mı olmalı. Neyse War Setup ekranındaki seçenekler şu şekilde :

Sol tarafta oyunda bulunan ırklar var. Bu ırkların oyuna katılıp katılmayacağını, ya da bilgisayar/insan tarafından kontrol edileceğini buradan ayarlayabilirsiniz.

Units begin at experience level 1-4: Birliklerin başlangıçtaki tecrübe seviyesini gösterir. Böylece acemi birlik olayı bir dereceye kadar ortadan kaldırılabilir.

Ground units start at tech level 1-4: Kara birliklerinin başlangıç seviyesini gösterir.

Space units start at tech level 1-4: Uzay gemilerinin başlangıç seviyesini gösterir.

Number of ground turns per space turn: Bir space turn içindeki ground turn sayısı. Aşağıdaki paragrafa bakınız.

Planet density: Uzaydaki gezegen sayısı.

Space mapsize: Oyun alanının genişliği.

Oyun bu tip tüm strateji oyunları gibi turn'ler halinde oynanıyor. Turn'lerin iki çeşidi var, **Space turns** ve **Ground turns**. Space turn asıl turn ve bir space turn içinde birden fazla ground turn olabiliyor.

Space turn'de uzayın bir haritası karşınıza gelir. Keşfedilmemiş yerler siyah olarak görünür. Bir gezegene gelip sol tuşa basarsanız gezegene kuşbakışı moduna girersiniz. Gezegende çeşitli tipte binalar ve birlikler yapmak mümkündür. Örneğin, bu ekranda bulunan ikonlardan dolar işareti olana basarsanız, **Production Unit**'ler yapmak mümkündür. Production Unit' ler **Biodomes**, **Mines**, **Factories**, **Plants**, **Military Complexes** ve **Tech Centers** olarak altı ayrı sınıfa ayrılıyor. İlk dördü, her turn boyunca üretim puanı (yani para) sağlıyorlar. Bu dördünden birer adet yaparsanız, **Military Complex** binasını da yapabiliyorsunuz. Military Complex, kara birlikleri yapmaya yarıyor. **Tech Center** ise adı üstünde daha gelişmiş birlikler yapılmasına izin veriyor. Military Complex kurulduktan sonra, birlik yapmak için gene dolar simgesine basın. Yukarı ok tuşuna basarak birlikler seçebilir ve istediğiniz birlikleri kurabilirsiniz. Tanklar saldırıda, toplar da savunmada bayağı iyi. Tabii tech seviyesi de çok önemli.

Sırası gelmişken kara birliklerine daha yakından bir bakalım:

Armored Fighting Vehicle (AFV): Tüm ırkların ilk önemli tankıdır. Açık alanlarda oldukça etkilidirler, kentlere saldırırken önemsenmeleri gerekir. Birlikler içinde en pahalı ve etkili olanıdır diyebiliriz. Yavaş hareketleri sırasında Tank Killer'lar tarafından kolay avlanabilirler, dikkat.

Tank Killer (TK): Karşı ataklar ve tuzaklar için idealdir. AFV'leri halletmek için grup halinde kullanın. Defansları kötüdür ama bu birlikler AFV'den daha hızlılar ve daha çok cephane taşıyabiliyorlar.

Assault Gun (AG): Piyade saldırılarına ve sıcak savaşa zırhları dayanıklıdır. Zayıf hedeflere oldukça etkilidirler. AFV'lerin ve Hunter'ların zırhlarını delemezler.

Artillery (AT): AT, saldırılan birliklerin yakınında destek olarak ateş açan birliklerdir. Zırhları olmadığı için kara ve hava birliklerinin saldırılarına karşı korunmaları gereken ilk birimlerdir.

Militia Artillery (MA): Artillery birliklerinin kısa menzilli olanıdır. Kentlerin arkasına konuçlandırıldığında aynı etkiyi gösterirler. AT'lerden daha ucuzdur.

Mobile Artillery (MB): AFV'lere ve AG'lere destek birlikleri olarak kullanıldıklarında statik hallerinden daha güçsüz duruma düşmelerine rağmen savaş alanında hareketliyken etkilidir. Fakat bu durumda da menzilden feragat etmeniz gerekir.

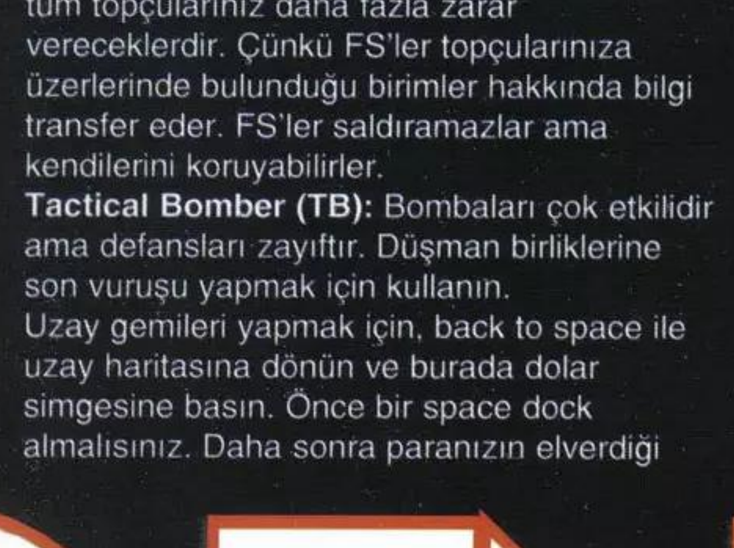
Anti-Air Defense (AD): Birlikleri her türlü skimmer'lardan korumaya yarar. Military Industrial Complex'leri gibi önemli birimleri korumak için anahtar birliklerdir.

Heavy Infantry (HI): Yavaş hareket edebilmelerine rağmen ağır zırhları sayesinde düşman AFV'lerle dolu bir savaş alanında hayatta kalmayı becereceklerdir.

Infantry (LI): Belirli bir bölgeyi korumak için en etkili ve ekonomik birliklerdir. Diğer birliklerle oluşturacağınız bir grupta aldıklarınızı koruma görevini başarıyla yerine getirebilirler.

Militia Infantry (MI): Ucuz olmalarının yanında heryere kurulabilir olmaları ve iyi savaşabilmeleri artı özellikleridir. Bu birlikler

GENERAL



kendi gezegenlerini sonuna kadar savunurlar. Sıra geldi Skimmer birliklerine:

Air Support (AS): Etki alanları içindeki birliklere yapılan saldırılara katılmalarına rağmen kendileri bir saldırı başlatamazlar. Saldırmayı düşündüğünüz birliklerin üzerilerine yerleştirerek saldırı gücünüzü arttırın.

Fighters (FT): FT'ler diğer birliklerinizi düşman FT'lerden korurlar. Bunu iki yolla yapabilirsiniz: Adolph Galand Stratejisi olarak, FT'lerinizin menzilini kaldırırsanız düşman FT'lerin, skimmer birliklerimize ulaşmadan yok edilmeye çalışılmasını seçebilirsiniz. Goering Stratejisi olarak da FT'lerinizi bomber'larızın yanına yerleştirir ve skimmer birliklerini korursunuz.

Flying Spotters (FS): FS eğer bir birimin üzerinde ise birime hedeflenmiş ve saldıran tüm topçularınız daha fazla zarar vereceklerdir. Çünkü FS'ler topçularınıza üzerlerinde bulunduğu birimler hakkında bilgi transfer eder. FS'ler saldıramazlar ama kendilerini koruyabilirler.

Tactical Bomber (TB): Bombaları çok etkilidir ama defansları zayıftır. Düşman birliklerine son vuruşu yapmak için kullanın.

Uzay gemileri yapmak için, back to space ile uzay haritasına dönün ve burada dolar simgesine basın. Önce bir space dock almalısınız. Daha sonra paranızın elverdiği ölçüde gemiler almaya başlayabilirsiniz. Yapabileceğiniz uzay gemileri de:

Battleship (BB): Zırh ve cephane yönünden oldukça zengin olan BB, Star General'in en güçlü gemisidir. En büyük dezavantajı büyüklüğü ve tek seferde birden fazla hedefe sadırı yapamamasıdır. Filonuzun vazgeçilmez elemanı olan uzun menzilli ve pahalı BB'leri önemseyin.

Battlecruiser (BC): BB'den daha az silahlanmış bir gemi olan BC'ler BB'lerden daha hızlıdır. Hareketli rezerveler olarak kullanabileceğiniz BC'ler saldırılarınızda filolarınızın lideri olabilir. Yalnız BC'ler BB'lerin güçlü ataklarına karşı oldukça zayıf durumda kalacaklar.

Cruiser (CA): BB'den daha az silah ve zırha sahip olmasına rağmen güçlü silahları CA'ları potensiyal savaşçı yapar. Filonuzun belkemiği olarak düşenebileceğiniz CA'lar defansta ve ray saldırılarında oldukça başarılıdır. Bir takım olarak kullanıldıklarında bir battleship'i bile yok edebilir. Cruiser'lardan daha az silahlı gemileri süpürmek için bir takım CA idealdir.

Light Cruiser (CL): Silah gücünden çok hız için dizayn edilmiş olan CL'nin beceriklilik ve ekonomik olması avantajları olarak sayılabilir. CL'lerin en iyi kullanılacakları görev destroyer'ları desteklemek olabilir. CL'leri düşman hattının arkasına geçirebilirseniz düşman destroyer'lerinden birini CL'ler ile uğraşmak zorunda bırakabilirsiniz.

Destroyer (DD): Filonuzun yükünü omuzlarında taşıyacak olan DD'lerden 6 ya da 8 tanesinin maliyeti bir BB'nin maliyeti kadar olacaktır. Ve bu sayıdaki DD'ler de bir ya da iki turn'de, uğraşacakları başka birlikler olmadığı zaman büyük bir düşman gemisini yok edebilir. Manevra kabiliyetleri ve hızları DD'leri roketlerle vurulmasını oldukça güçleştirmektedir. Filonuzun başlarına koyacağınız DD'ler hızla yapacakları saldırılarla daha yavaş gemilere manevra zamanı kazandıracaktır. Hem de fazla maliyet getirmeden.

Destroyer Escort (DE): DE'ler, DD'lerin düşman gemilerin menziline girmelerini ve konvoyların zarar görmelerini engelleyecek şekilde silahlandırılmışlardır. Gunboat hariç diğer tüm gemilerden daha hızlı olan DE'ler, roket atan birlikleri saldırılarından önce etkisiz hale getirmek için dizayn edilmişlerdir.

Gunboat (GU): Oyundaki en hızlı gemi GU'lardır. Küçük ve dayanıksız olmalarına rağmen mümkün olduğunca çok silahla donatılmışlardır. Manned Torpedo (MT) saldırılarına ve DD'lere karşı ucuz ve hızlı silah olarak kullanabileceğiniz GU'ları bütün gemilerden hızla kaçabildiği için devriye olarak da kullanabilirsiniz.

Missile Boat (MB): Başka gemilerin desteğinde ateş açabilen MB, cruiser'leri ve büyük gemileri desteklediklerinde oldukça faydalı olacaktır. MB'nin yanındaki birimlere ateş açıldığında saldıran birlik MB'nin menzili içinde ise bir dizi torpidoyu beklemeye başlıyor. Defans güçlerinin çok az olmasından dolayı iyi korunmaları gerekiyor.

Monitor (MN): Az masrafla, iki önemli sisteminizi korumak istediğinizde bu iki sistemin arasına yerleştirmek sureti ile rahatlıkla kullanabileceğiniz MN'lerin düşük hızlı birlikler olduğunu unutmayın. Defansları harikadır. Hafif gemileri istasyonlarınızdan ve limanlarınızdan uzak tutmak için MN'lerin uzun menzillerini ve ağır silahlarını kullanın.

Orbital Station (OS): OS'lar Orbital dock'ları korumak için kullanılırlar. Hareket edemeyen OS'ları OD'Lerin yakınlarına kurmalısınız.

Reconnaissance ships (RC): RC'leri oldukça farklı ve önemli görevler için kullanabilirsiniz. Kendi seviyesindeki gemilerden daha uzağa, daha hızlı gidebilirler ve menzilleri daha büyüktür. Bu özellikler RC'lere oyunun başlarında oldukça önem kazandırır. Ucuz olmaları da cabası.

Subether Ship (SS): Uzayın denizaltıları. Hedeflerine yaklaşana kadar görünmeyen bu gemileri yalnızca RC'ler belli bir mesafeden görebilirler. Cephian ırkı SS'leri saldırılarında torpido taşıyıcısı olarak kullanıyorlar. Düşman bölgeleri keşfetmek için SS'ler ideal gemilerdir (özellikle multi-player oyunlarda).

Başka gezegenlere yayılmak için, yaptığınız birlikleri **Transport** gemilerine doldurup oraları ele geçirmelisiniz. Transport aldıktan sonra, **land on planet** seçeneğiyle gezegendeki **landing dock**'lara inin ve birlikleri getirip bu transport'lara yükleyin. Aynı şekilde başka gezegenlere gidip oralara land on planet ile inin. Bir gezegeni ele geçirmek için ya düşman birliklerini yok etmek, ya da tüm şehirleri ele geçirmek gerekir. Her strateji oyununda olduğu gibi, transport gemilerini mutlaka ve mutlaka savaş gemileri ile koruyun.

Diğer güçlerle rekabet edebilmek için, çok çabuk yayılmalısınız. Oyunun hemen başında bir kaç gezegen ele geçirin ve her gezegende production unit'ler kurarak her turn'de elinize geçen parayı arttırın. Böylelikle, güçlü filolar ve ordular kurabilirsiniz. Filolarınızı fazla dağıtmayıp sadece keşif gemileriyle etrafı dolaşırsanız, düşmanlara karşı etkili olabilirsiniz. Bir de diplomasi seçeneğini açtıysanız, bunu kullanarak rakiplerinizi birbirine kırdırabilirsiniz. Ancak her şeyin temeli para, bunu unutmayın.

Strateji oyunlarının, yani adam gibi strateji oyunlarının kıtlığının çekildiği şu günlerde, Star General sizi uzun bir süre oyalayabilir. Ancak, süper grafikler, sesler, video görüntüleri arıyorsanız bu oyun sizi pek açmaz. Siz bu durumda ya Red Alert CD'nizin tozunu silkeleyin ya da X Wing vs. Tie Fighter oynayın (wallaha güzel). Ama ben uzayı fethedecem abi, harbi strateji isterim diyorsanız o zaman da harddiskinizde 40 MB boşluk açıp Star General Install Game ikonuna bir basın bakalım. Bir de Third Reich'ın yeni versiyonunu yapsalar da Mac ile oynasak, dünya daha güzel bir yer olacak.

☒BAHADIR 'Where's the enemy planets? Nuke'em!' AKCAN

FİRMA: SSI
TÜR: STRATEJİ
SİSTEM: PENTIUM 90
16 MB RAM
2 CD 40 MB HARDISK
GENEL: %88

NCAA BASKETBALL FINAL FOUR-1

Alternatif Giriş: NCAA 97 oyunu açıklamama çok "düzgün" bir giriş yazmıştım. Ama gel gör ki son birkaç gün içinde yaşadıklarım beni bir "Alternatif Giriş" yapma mecburiyeti içinde bıraktı. Burada maalesef bu yaşadıklarımı yazmayacağım ("Cheats" köşemden takip edebilirsiniz beni ve yaşadıklarımı) ama şunu bilmenizi isterim ki yaşam tam alnımdan vuruyor beni, son bir kaç gündür! Ve ben kanlar içinde yazıyorum bu satırları, kanlar içinde yaşıyorum bu günleri... O zaman "düzgün giriş" ile devam edelim yazımıza:

Amerikalıların NBA'de şampiyon olan takımları dünya şampiyonu olarak tanımalarının sebebi NBA'in basketbolun bittiği yer olmasıdır. Gerçekten de baskebolla biraz olsun ilgilenenler, Türkiye, Avrupa ve NBA maçlarını seyredenler aradaki farkı hemen anlayacaklardır. Peki bu NCAA'de nesin nesi oluyo? Bir kısaltma söz konusu olduğuna göre bunda da Amerikan parmağı olduğu kesin ama NBA'in yanında NCAA de ne? Amerikan üniversite ligi olarak da tanımlayabileceğimiz NCAA'e, NBA'in hazırlık sınıfı diyebiliriz. Çünkü her yıl üniversitelerinden mezun olacak, bu yüzden de artık NCAA liginde oynayamayacak oyuncular sezon içindeki performanslarına göre bir Draft List oluştururlar ve NBA takımları bu listeden istedikleri oyuncuları kadrolarına eklerler. NCAA Basketball Final Four'97 de bu ligin 1997 takımları ve oyuncularından oluşturulmuş bir basketbol oyunu. Belki de bu satır bütün oyunu anlatmaya yeterdi ama gelin biraz ayıntılara girelim.

Öncelikle belirtmeliyim ki basketbol oyunlarını takip edenler için aşağıdaki

bilgiler pek de yeni gelmeyecek gibi...

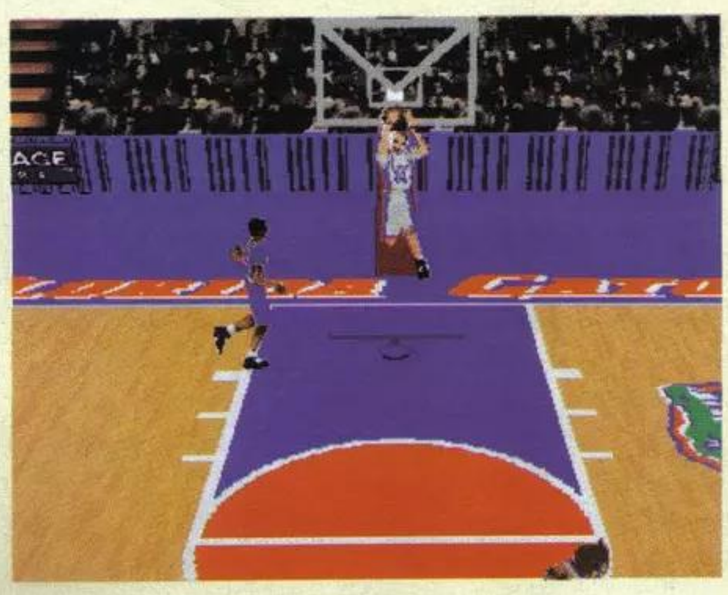
Oyuna bir turnuva yada sezon ile başlamadan önce Exhibition Game seçeneği ile bir kaç hazırlık (gösteri) maçı yapmak akıllıca olur. Bu maçlardaki istatistikler kaydedilmiyor ama maç sırasında takımların ve oyuncuların istatistiklerini tabiki görebiliyorsunuz. Yoksa bir turnuvada yada bir sezon boyunca yaptığınız maçların tüm istatistikleri kadediliyor, dedim ya bu Amerikalılar herşeyi sayıyorlar diye. Tabi '97 yılı itibari ile gerçek NCAA takımlarının ve oyuncularının istatistikleri de default olarak kayıtlı bulunmakta. Uzun bir maratona katılmak için yeni bir sezona başlayın. Tabiki bu 64 takımlı NCAA ligi olacak. Turnuva seçeneği ile de eleme usulü düzgün bir turnaya katılacaksınız. Turnuvada SE (güneydoğu), MW (ortabatı), E (doğu) ve W (batı) grupları olmak üzere 4 grup var ve seçtiğiniz takıma göre bu gruplardan birinde ter akıtacaksınız! Takımınızın olmadığı grupları Simulate Region seçeneği ile doğrudan maçlarını tamamlamaya zorlayabilir, Simulate Game ile de seçili maçın bitiş düdüğü ile skorboard'u görebilirsiniz. Yok illaki ben de oynamak istiyorum, boşuboşuna mı aldık bu oyunu diyorsanız Play Game! Diğer ünlü basket oyunlarında da olduğu gibi takımlar ve oyuncular hakkında binlerce istatistik bulunmakta. Bu Amerikalılar herşeyi sayıyorlar anladığım kadarı ile.

Maça başlamadan önce audio, Display, Gameplay, Rule ve Ratings gibi seçenekler ile maçlarınızı istediğiniz ortamda oynama şansınızı zorlayabilirsiniz. Player Ratings'lere iyi bir göz atarak oyuncularınızı (en azından 97 NCAA oyuncularını ve özelliklerini) öğrenebilirsiniz. Hatta oyuncularınız Modify bile edebilirsiniz. İlk beşinizi seçerken de (Starters) dikkatli olun derim.

Oyunun artı özelliklerinden biri olarak 35 değişik smaç olanağından bahsediyorlar. Yani oyunun yenilikleri arasında üstüne basa basa söyledikleri bu özelliği, hepsini olmasa da havada yapılabilen değişik hareketleri tecrübe ettikten sonra onayladım. Gerçekten de değişik smaçlar atmak oldukça kolay gözüküyor. NCAA97'nin diğer özellikleri arasında coach'luk da olduğunu eklemeliyim. Gerçi ben hep iyi bir sporcu olmak istediğim için bu özellikle pek uğraşmadım ama coach olarak takımınızın defans ve ofans taktiklerini ayarlayabildiğinizi söyleyebilirim. Oyuncu değişimi time-out'ları auto yapmazsanız hem oyuncu hem de bir coach gibi NCAA liginde mücadele edebileceksiniz demektir.

Biraz da kontrollerden bahsedelim: Zıplama/Şut, Pas/Oyuncu Değiştirme, Top Çalma ve Turbo olarak 4 ateşimiz var...

Sevgili okuyucular yazımın burasında bir parantez açmak istiyorum. Böylesi ilk defa başıma geliyor çünkü: Yazımı yazarken Win95'imin multi-task olanaklarından



sonuna kadar yararlanarak arada bir NCAA oynamaya, en azından her ekranına bir kez daha göz atmaya karar vermiştim, bir de baktım NCAA'i pencerede oynayabiliyorum. Çözünürlüğümün yüksek olmasından dolayı oyuncular biraz küçük gözükse de şimdiye kadar oynadığım tüm maçlardan daha zevkli bir maç olmaya başladı. NCAA'in bu özelliğini acaip yararlı bulduğumdan bahsetmek istedim bu parantez içinde. Pentium 75'imde seyircileri de kaldırınca NCAA97'nin verimi pencerede bir anda bayağı yükseldi doğrusu. Şimdi izin verirseniz parantezimi kapadıktan sonra yazıma biraz ara verip NCAA oynayacağım, Venderbilt Commodores beni 10-2 mağlup ediyor da, hırs yaptım. Kapa parantez'den önce parantez parantez içinde en içinde ömrümüz saklı, patron yazıların başlarını ve sonlarını kontrol ediyor deyu geyik muhabbetlerimi parantez içinde sürdürmeyi tasarladım, umarım yakalanmayız. Yapacağım geyik de basket ile ilgili canım, merak etmeyin: Efes'in son 6 yıldaki, yanılmıyorsam, 5 şampiyonluğundan dem vuracak, bu tekelleşmenin sonu Türk Basketbolu için kötü olmayacak mı diyecektim. Fazla da uzatmayacaktım geyiği ama laf fazla gevşedi toparlayalım bakalım kapatarak parantezleri!...

Neyse maçı zar zor da olsa 46-52 kazandım. Sezonun ortasındaki bu galibiyet hiç fena gelmedi doğrusu. Oyunun kontrollerine geri dönmeden önce oyunun

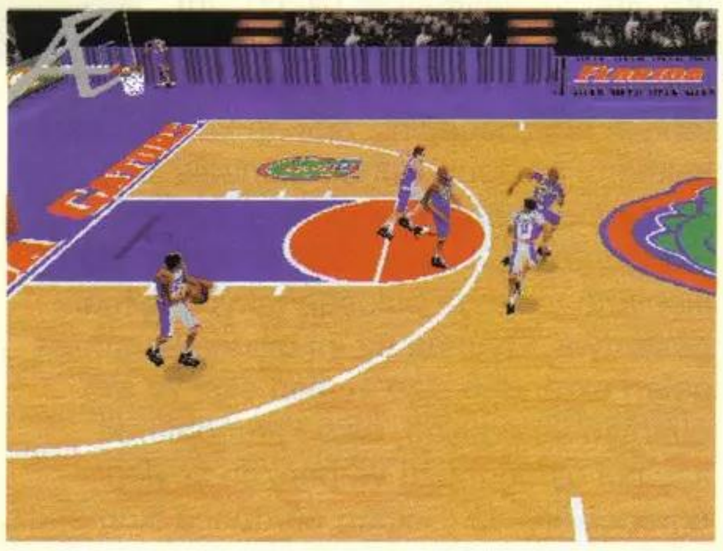
NCAA BASKETBALL FINAL FOUR 97

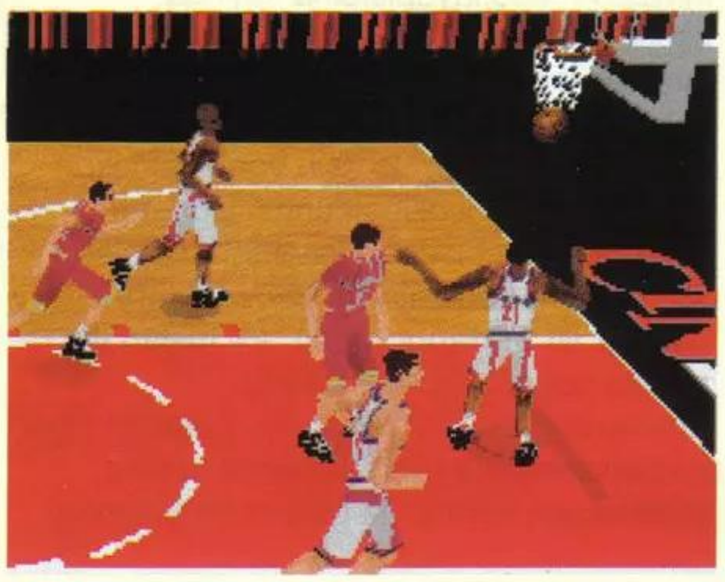
zorluk derecesini eğer 3 kademeden en kolayı olarak belirlerseniz maçlardan çok fazla zevk alacağınızı söyleyemeyeceğim, tabi eğer her takıma 10, 12 sayı fark atmaktan hoşlanıyorsanız bilemem. Orta derece başlangıç için iyi bir seçim bence. Yok yok unutmadım, kontrollerden bahsedeceğim de önce defans ve ofanstan konuşalım istiyorum. NCAA'de oldukça kolay basket yediğinizi farkettiğinizde umarım birinci yarı bitmemiş olur! Genelde de dış şutlardan değil penetrelerden ve katlara verdikleri paslardan gelen basketler bunlar. O zaman ne yapmalı biliyor musunuz? Eski bir basketbol oyuncusu olarak diyorum ki savunmada kontrol ettiğiniz adamı Switch tuşunuz ile sık sık değiştirerek devamlı topu kontrol eden rakibin yanında olun. Eğer bu oyuncu 3 saniye koridorunun dışında ise defans oyuncunuzu 3 saniye koridorunun içinde ortada tutmaya çalışın. Çünkü verebileceği bir tehlikeli pas basket demektir. Bu arada rakip oyuna başlarken kontrol ettiğiniz adamı hemen kendi sahanıza çekin. Çok gerekli olmadıkça ve yeterli tecrübeyi kazanmadıkça pres yapmanız başarılı olmayacağı gibi kolay basket yemenize de sebebiyet verecektir. Eminim ki bunları öyle kolay kolay başaramayacaksınız. Yine de önerilerimi dikkate aldığınızı ümit ediyorum. Gelelim hücuma! Madem bu kadar kolay basket yiyoruz kazanmak için en azından biz de o kadar kolay basket bulmalıyız. Aslında gerçekten de NCAA'i oynanabilir ve zevk alınabilir yapmak pahasına sanıyorum Mindscape bu konuda biraz fazla kolaylığa göz yummuş! Peki nasıl bulacağız bu kolay basketleri. Sakın gerçekçi davranıp da oyun kurmaya falan kalkmayın. Bir iki pas, basket bulmanıza yetebilir. Bence hücumun kilit tuşu Turbo. 3 saniye koridoruna Turbo ile yapacağınız penetreler kesinlikle basketle sonuçlanacaktır. Burdaki "kesinlikle" kelimesi fazla iddialı gelebilir çünkü şut çekerken dikkat etmeniz gereken bir nokta var ki o da kontrollerle ilgili. İşte kontrol konumuza geri dönebildik sonunda, çocuklar. Zaten bu konuda söyleyecek fazla birşeyim olmadığından salladım bu kadar bu konuyu. Şut çekerken elinizi Shoot tuşunda basılı tuttuğunuz sürece top elinizden çıkmayacaktır. Şuta basınca atış yapmak için zıplıyorsunuz ama elinizi çekinceye kadar da topu potaya göndermiyorsunuz. Aslında bu işinizi biraz zorlaştırıyormuş gibi gözükse de değişik hareketler yapabilmeniz, smaç atarken topu istediğiniz kadar elinizde tutabilmeniz bu özellikle sağlanıyor. Tabi topu kafanıza yemeniz de! Pas tuşunu da yön tuşları ile kullandığınızda hareketiniz ne tarafa olursa olsun değişik yönlere pas (hatta bounce pas bile) verebilirsiniz. Yalnız bu özellik sayesinde hiç istemediğiniz halde sahayı boydan boya kat edecek paslar da veriyorsunuz, yanlışlıkla. Bu yüzden oyuna kenardan başlarken başka hiç bir tuşa dokunmadan pas tuşu ile topu en yakınınızdaki oyuncunuza verin derim. Turbo tahmin ettiğiniz gibi depar anlamında kullanılıyor. Tabi ne kadar turbo o kadar yorgunluk! Oyun esnasında da ESC ile oyunun option'larına ulaşabilirsiniz.

NCAA 97'yi Win95 altında ve de pencerede oynamaya başlayarak oyunu hız olarak ve performans olarak arttırınca oyundan aldığım zevki de arttırdığımın altına bir kez daha çizdikten sonra NCAA 97'nin bir diğer hoşuma giden özelliğini vurgulamadan geçmeyeyim: Bir maçta birisi klavyeden, diğeri mouse'dan diğer ikisi de joystick ile olmak üzere 4 kişiyi kontrol edebiliyorsunuz. Timur Amerika'da olduğu için böyle birşey deneyemedim kendisiyle ama karşı takımlarda oynayıp kendisini her oyunda yendiğim gibi NCAA 97'de de yenmek ne kadar zevk verecekse, aynı takımda oynamak da bir o kadar zevk verirdi. Timur'u da böylece andıktan sonra NCAA 97'nin bu özelliğini pas geçmeyin derim. Mindscape Sports Advantage (MSA) adı altında ilk spor oyunu denemeleri olduğunu sandığım Mindscape firması, NCAA 97'nin internet üzerinden oynanabilmesini de sağlamış. Net üzerinde, dünyanın çeşitli yerlerindeki rakiplerinizle kolej basketbol maçları yapmak için www.finalfour97.com adresini bir deneyin. Yalnız bu site'a bağlanınca, net üzerinde NCAA oynayabilmek için register olmanız gerektiğini anladım. Seçim size kalmış artık. Yeni çıkan her basketbol oyunu malesef NBA97 ile karşılaştırılmak durumunda kalacaktır. Ben NCAA 97'yi bu karşılaştırmanın sonucunda maalesef daha iyi bulmadım.Yeni bir basket oyunu arayanların hala ilk seçimleri NBA Live'97 olmalı. Ama basketbol oyunlarının yakın takipçileri içinde Amerikan Kolej basketini, takımlarını ve oyuncularını tanımak açısından, biraz daha hareketli bir basket oyununa sahip olmak açısından ve de piyasadaki iyi basket oyunlarını takip edebilmek için gözardı edilmeyecek bir seçenek derim, NCAA Basketball Final Four 97 için.

Diyeceğim o ki: Çok zor çok! Kendin olmak çok zor!

☒Mert "düzgün" Topçu





FİRMA: MINDSCAPE
TÜR: SPOR - BASKETBOL
SİSTEM: PENTIUM 75
8 MB RAM - WINDOWS'95
1 CD 10.5 MB HARDISK
GENEL: %78

THEME HOSPITAL

Bilmem hatırlar mısınız eskiden Bullfrog firmasının yaptığı Theme Park (bakınız Game Show 2nci sayı) diye bir oyun vardı. Hani lunapark kurup milleti kazıklamaya çalışıyorduk. İşte alın size aynı firmanın aynı tarzda ama çok daha iyi hazırlanmış bir oyunu daha: THEME HOSPITAL. Oyunun adından da anlayacağınız gibi bir hastane yönetmeye çalışıyoruz. Yani yaptığımız iş bu sefer ciddi. Düşünsenize canım koskocaman bir hastahaneyi yönetiyorsunuz. Bi sürü hasta var ve bunların tedavi edilmesi gerekmekte. Ama oyun sıkılmadan saatlerce oynanabiliyor. Çünkü gerçekten akıcı ve sürükleyici. Hatta bizim NOT Serkan bile ne olduğunu anlamadan tam 3 saat oyunu oynadı. Sonunda bir dövüş oyunu olmadığını anlayarak bıraktı. Yönettiğimiz hastahane SSK değil tabi ki. Bayağı bir temiz ve düzenli olmamız gerekiyor işin aslı. Hatta bize rakip olan 3 tane ayrı firma da mevcut (bu arada oyunu network altından 4 ayrı kişi aynı anda oynayabiliyormuş). Tüm bunları saf dışı edip en bi güzel hastahane biz olmalıyız. Ama bu gözüktüğü kadar kolay diil tabi. Herneyse oyunu sorunsuz olarak install ettiniz ve meşhur **Start** ikonuna basarak Bullfrog program grubunu buldunuz ve Theme Hospital'ı seçerek oyunu en nihayet çalıştırabildiniz. Başdaki komik demoyu izledikten sonra nickname'inizi yazın (yalnız bu ismi unutmayın çünkü yaptığınız kayıtlar bu isme göre tutuluyor.) Bundan sonra karşımıza çıkan ekranda deli profesörün yardımı ile klasik işlemleri (**load**, **start new game** v.s.) yapabilirsiniz. İşte nihayet oyuna başladık. Ama elimizde şu an sadece boş bir bina ile ekranın altında bir dolu ikon var. Şimdi bu ikonları soldan sağa olmak üzere açıklamaya başlayalım. Oyunda en çok dikkat etmemiz gereken ilk ikon para ikonu (üzerinde "**$**" işareti olan ikon.) Bu ikona sol tuş ile tıklarsak önümüze gelen ekrandaki **Hospital Value**'dan hastahanenizin o anki değerini, **Balance**'dan o an ne kadar paranız olduğunu, **İnterest Payment**'dan aldığınız borcun faiz miktarını (faiz haram belki ama alıyo işte namussuzlar) görebilirsiniz. Ayrıca paranız azaldığında yine bu ekranda bulunan **Current Loan** seçeneğini kullanarak belirli bir miktar borç alabilirsiniz.

Aynı seçeneğe sağ tuş ile tıklarsanız bu sefer gelir ve giderleri gösteren bir bordro ile karşılaşırsınız (arada bi buraya bi göz atın muhasebeciyi hiç gözüm tutmadı). Para ikonunun yanında bulunan para miktarı sizin de tahmin edebileceğiniz gibi ne kadar paranız kaldığını gösterir. Bunun altındaki ince çizgi ise oyunda genel olarak ne durumda olduğunuzu (iyi veya kötü) simgeler. Bu ikonların yanında bulunan takvim zamanı gösteriyor. Oyunda bir yıl bitince karşınıza gelen ekrandan size verilen eksi ve artı puanları ve ödülleri, bazı kategorilerde kaçıncı olduğunuzu ve benzeri şeyleri öğrenebilirsiniz. Soldan dördüncü ikonumuz yardımı ile hastanemize değişik klinikler yapabiliriz. Bunların nasıl kurulduğunu daha sonra ayrıntılı olarak açıklayacağım. Sıradaki ikonumuz ise hastahanenize gelen hastaları memnun edecek eşyaların alındığı yer. Buradan hastaların oturmaları için koltuklar, acıktıklarında yemek yemeleri için makineler, daha mutlu olmaları için çiçekler, üşümemeleri için radyatörler vb. bir sürü şey satın alabilirsiniz. Üzerinde soru işaret olan ikon önceden yaptığınız odaları (klinikleri) editlemeye veya kaldırmaya yarıyor. Bunun yanındaki ikon ile hastahanenizde çalışacak personel ihtiyacını karşılayabilirsiniz (ayrıca açıklayacağım). Gene elemanlarla ilgili olan sıradaki ikonumuz hastahanenizde o an çalışan personel hakkında tüm bilgileri görmenize yarıyor. Bunun yanındaki ikon ile haritaya geçebiliyorsunuz. Buradan hastenenizde bulunan insanları, objelerin vb. şeylerin konumlarını, radyatörlerin yaydığı ısı miktarını (bunu -/+ tuşları ile azaltıp çoğaltabilirsiniz) görüp ayarlayabilirsiniz. Ayrıca yine buradan eğer hastahanenizde klinik yapacak yeriniz kalmadıysa kırmızı ile gösterilen bölgeleri klikleyerek satın alıp hastahanenizi büyütebilirsiniz. Sıradaki ikonumuz yardımı ile de çeşitli hastalıkları ve bunları o an tedavi edip edemediğinizi görüyorsunuz. Burada o hastalık için altta tedavi kısmında kırmızı renkte birşeyler gösteriyorsa o hastalığı tedavi edebilmek için bir klinik açmanız ve gerekli personeli almanız gerektiğini, tedavi kısmında yeşil birşeyler görüyorsanız o hastalığı zaten tedavi edebildiğinizi anlayabilirsiniz. Ayrıca gene buradan tedavi ücretlerini de ayarlayabilirsiniz. Üzerinde deney tüpleri olan ikon araştırma laboratuarınız. **Research Department** kurduğunuz zaman buradan yeni klinikler, ilaçlar yeni eşyalar vb. şeyler keşfediyorsunuz.

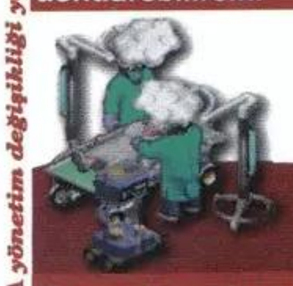
Gameshow'dA yönetim değişikliği ya da **YENİ MÜDÜR HULUSİ (Mert) ABİ**

CAST REMOVER

20 gün falan uğraştıktan sonra daha yaralar iyileşmeden hemen yeni sayıya başlamak lazımdır (ehe). Onun için bu araç sayesinde kırık mouse parmaklarındaki alçılar hemen çıkarılabilir.

INFLATOR

Klasik yazar sendromu. İki yazıdan sonra kendilerini Tolstoy sanıp hava yapmaya başlarlar. Havaya kalkmaya başlayan burunları, şişen egoları bu aletle kısa sürede normale döndürebilirsin.



OPERATION TABLE

Bazen hiç bişey çare etmez tabi. O zaman iş başa düşer (müdür olmak kolay diil), yatırırsın masaya, ciğer, kalp, mide, Allah ne verdiyse sökersin. Luke, feel the force, sana verilen gücü iyi kullan, ehuehueuhe.

Sıradaki ikon yardımı ile o bölüm kaç hasta tedavi etmemiz gerektiğini, bölümü bitirmek için hastahanenizin ne kadar değer kazanması gerektiğini, kaç kişinin hastaneye geldiğini ve insanların hastahaneniz hakkındaki düşüncelerini görebiliyorsunuz. Bundan sonraki ikona bastığınızda grafiksel tablolarda iniş ve çıkışlar halinde para durumu, gelen ziyaretçi durumu, ölüm oranları, tedavi edilen hasta oranları vb. şeyleri görebilirsiniz. En sağdaki ve en son ikon ise hastane politikasıdır. Buradan çalışan personelin ne kadar, yüzde kaç oranında yorulduğunda dinlenmesini, personelin ihtiyaç halinde eğer işi yoksa görev yerini terk edip başka bir görev yerinde çalışıp çalışmaması gibi seçenekleri ayarlayabilirsiniz. Evet tüm bunlardan başka mouse'unuzu ekranın en üstüne doğru kaydırdığınızda çıkan menülerden **File** ile oyunu **save/load** veya **quit** edebilir, **Options** menüsünden oyundaki ses ayarlarını yapabilir (sound, announcements ve music) **Game Speed**'den oyunun hızını, (aynı zamanda 1-5 tuşları ile de ayarlanıyor) **Autosave** ile oyunun otomatik olarak kaydedilmesini sağlayabilir ve **Jukebox** ile oyunda hangi müzikleri dinlemek istediğinizi seçebilirsiniz (bu arada müzikler berbat) **Display** menüsünden eğer makinanızın hızı düşük ise (oyun zaten minumum 486 DX-2 66 da çalışıyor) çözünürlüğü düşürerek (MCGA LOW-RES) ve gölgeleri kapatarak (**shadows**) bayağı bi hız kazanabilirsiniz. Buradaki son menü olan charts aşağıdaki ikonlarla aynı işi görüyor zaten. Oh en nihayet bütün menüleri öğrendikten sonra oyuna başladınız. İlk yapmanız gereken şey bir resepsiyon masası ve bir resepsiyonist almak. Bunun için soldan 5nci ikona (**furnish**) donatım ikonuna klikleyip açılan pencereden en başta bulunan resepsiyon masasından bir tane ısmarlayın. Daha sonra bu masayı girişe yakın bir yere yerleştirin ve **Hire Staff** ikonuna basarak (soldan 7nci ikon) açılan pencereden bir resepsiyonist beğenin (en alttaki gözlüklü kadın ikonu) yalnız hastanhaenize personel alırken personelin **Skill** (ustalık) seviyesinin yüksek olmasına dikkat edin. Aldığınız resepsiyonisti masanın arkasına yerleştirin. Şimdi sıra klinikleri açmaya geldi. Bütün bu işlemleri yapmak için her bölüm başında belirli bir süremiz var. Bu süre bitince hastahanemiz otomatik olarak açılıyor. Eğer bu sürenin yeterli olmadığını düşünüyorsanız oyunu yavaşlatıp daha çok süre kazanabilirsiniz. Bir klinik açmak için önce **Build Rooms** (soldan 4ncü) ikonuna basın. İstediğiniz tür kliniği seçin ve yapmak istediğiniz yere gelin. Mouse'un sol tuşuna basılı tutup çekerek odanın büyüklüğünü ayarlayın. Seçtiğiniz yer mavi olunca tamam demektir. Burada dikkat etmeniz gereken şey odayı mümkün olduğu kadar geniş yani ferah tutmak. Büyüklük olayını hallettikten sonra bunu onaylayıp kafanıza göre kliniğin kapısını ve pencerelerini yerleştirin. Bu da tamamsa odanın içine eşyaları yerleştirmeye başlayabilirsiniz. Bu eşyalar odanın türüne göre değişirler. Eşyaların yönünü mouse'un sağ tuşuna basarak değiştirebilirsiniz. Ayrıca yaptığınız kliniğe ekstra bazı eşyalar (radyatör, çöp kutusu ve bitkiler gibi) eklemek isterseniz odayı dizayn ederkene sağ üst köşede açılan ufak penceredeki kasa ikonuna klikleyerek bu tür eşyaları seçebilirsiniz. İşte nihayet ilk kliniğiniz bitti. Şimdi sıra buraya bir personel yerleştirmekte. Yaptığınız kliniğe ne tür bir personel yerleştireceğinizi oyun zaten ilk bölümlerde size söylüyor. Yani kliniği tamamladığınızda mesela buraya herhangi bir doktor veya hemşire (**nurse**) ya da örneğin bir psikoloji kliniği açtığınızda buraya psikoloji branşından bir doktor gerekir gibi mesajlar çıkıyor. Yaptığınız kliniğin türüne göre doğru branştan elemanı daha önce resepsiyonisti aldığımız yerden seçerek odanın içine yerleştirin. Doktor alırken kimin hangi tür branşta olduğunu doktorları seçerken çıkan pencereden anlıyoruz. Burada eğer o doktorun branş kısmında ufak bir kitap varsa psikolog, lamba varsa araştırmacı (**researcher**), neşter varsa cerrah, hiçbirşey yoksa branş gerektirmeyen herhangi bir doktor olduklarını anlayabilirsiniz. Bu arada bu branş işi sadece doktorlara özeldir. Doktorlarda bir de tecrübe olayı var. Bu gene aynı pencerede ufak stateskop (umarım doğru yazdım) doktorun daha çömez olduğunu, çanta orta kıdemde olduğu ve araba **Consultant** (danışman) olduğunu gösterir. Danışman doktorlar diğer doktorlara gerekli tesis kurulduğunda ders verebilirler. Eleman ve klinik olaylarını bitirdikten sonra hastalar gelmeye başlayınca ortalık biraz karışacak. Milletin ayakta durmaması için hemen **Furnish** ikonuna klikleyerek (soldan 5nci) yeteri kadar oturma yeri, bitki ve yiyecek makinası alın (bunları alırken teker teker arttırmak sıkıcı geliyorsa **shift** tuşunu kullanarak 5'er veya **ctrl** tuşunu kullarak 10'ar adet birden arttırabilirsiniz.) Bunları hastahanenin uygun yerlerine yerleştirin. Bu arada dikkat ettiyseniz etraf yavaş yavaş kirleniyor ve bitkiler susuzluktan ölüyorlar. Tüm bunları engellemek için **Hire Staff** ikonundan (soldan 7nci) birkaç tane **Handy Man** (hade-men, yani hade-len yok yok hademe) alın ve etrafa salın. Handy'ler etrafa süpürür, çiçekleri sular hatta bazı

CARDIOGRAM

Herkes başta heveslidir, yaparım abi, yazarım abi, olur abi, yarın söz abi. Sonra iki gün sonra yolda kalırlar. En baştan ölç gör, ne kadar dayanıklılar, ne kadar palavralar. Baştan anlarsan rahat edersin.

X-RAY MACHINE

Müdür olarak her türlü adamla uğraşmak zorundasın. İyisi var, kötüsü var, manyağı var. İçgüdülerine güven dicem, diyemiyorum acemisin, onun için karşına çıkan herkesi bu aletten bir kere geçir, içlerini oku.

SLACK TONGUE

Yılan dil, dergi hayatının önemli ama tehlikeli yanlarından biridir. Sen müdürsün, dilediğince kullan ama sana (acemi falan diye) çevrilen yılan dilleri bu alet sayesinde kökünden kopar, rahat et.

Dergi işi zordur özel aletler lazım ya da HULUSİ ABİ, UPGRADE UHU???

tıbbi aletlerin tamirlerini bilem yaparlar. Handy'lerden birinin bu işlerden hangisine ağırlık vermesini istiyorsanız onun üzerine sol tuş ile klikleyip karşınıza çıkan ve demin saydığım işleri temsil eden ikonlardan istediğiniz birine basabilirsiniz. Resepsiyonist, Doktor ve Handy'lerden başka bir de Hemşireler var. Hemşireler sadece belli bazı kliniklerde kullanılıyor. Bunu zaten daha önce de söylediğim gibi kliniği bitirdiğinizde çıkan yazıdan anlayabiliyorsunuz. Personeliniz insan olduğu için bir süre sonra yorulmaya başlayacaktır. Personelin ne kadar yorulduğu o personelin üzerine mouse ile geldiğinizde sağ alt köşede çıkan göstergeden (**Tiredness**) anlayabilirsiniz. Personelin dinlenmesi için mutlaka bir Staff Room yapmalısınız. Yoksa kafayı yiyip hastaneden kaçıyorlar. Personeliniz sudan sebeplerden dolayı sizden maaş isteyebilir böyle durumlarda o personele maaş verebilir veya işten atabilirsiniz. Sanırım personelinizle ilgili her şeyi anlattım. Şimdi de biraz hastalardan söz edelim. Hasta var, hasta var; herkesin hastalığı farklı tabii. Bu durumda biz de nabza göre şerbet pardon ilaç ve tedavi hizmeti vermek zorundayız. Zaten kimin hangi hastalığa yakalandığını gelenlerin tiplerinden anlıyorsunuz. Koca kafalılar= **Bloody Head**, Elvis tipli adamlar= **King Complex**, görünmez adamlar (**Invisibility**) vs. Eğer gerekli tedavi için doğru kliniğiniz yoksa bazı mesajlarla karşılaşırsınız. Buradan hastayı eve yollayabilir veya bekletip gerekli kliniği açabilirsiniz. Bir de ilerki bölümlerde acil hastaların geleceğine dair mesajlar alıyorsunuz. Acil hastaları kabul edip etmemek elinizde. Acilleri kabul ederseniz ekranın sol alt köşesinde bir saat çıkar. Bu zaman içerisinde acillerin hepsini tedavi etmek zorundasınız. Eğer başarılı olursanız acil hastalardan aldığınız paradan hariç bir de bonus alırsınız. Ama beceremezseniz acil hastalar ölür. Acil hastaları kabul ederkene hastahanenizde bu acilleri tedavi edecek klinikler olup olmadığına dikkat edin. Eğer yoksa zamanı yavaşlatıp hemen bu kliniği kurun. Bölümleri bitirmek için belli bir miktar hastayı tedavi etmek, hastahanenin değerini belli bir miktara çıkarmak ve nakit paranızı belli bir limite ulaştırmak zorundasınız. Bunların yapınca size bir anlaşma sunuyorlar. Eğer bunu kabul ederseniz bölüm atlıyorsunuz. Oyun anladığım kadarıyla 10 bölümden oluşuyor. Ben 3ncü bölüme kadar oynadım ve bayağı bir zevk aldığımı söyleyebilirim. Şimdi de hastane yönetimi hakkında bir kaç tavsiye:

✓Başlangıçta pek önemli gibi gözükmese de hastanenize iki resepsiyon masası ve iki resepsiyonist alırsanız ilerde oluşacak kuyruklarda başınız fazla ağrımayacaktır.

✓Açtığınız klinikleri mümkün olduğu kadar geniş ve ferah tutun. Pencere yerleştirmeyi ihmal etmeyin.

✓Buralara yerleştireceğiniz birkaç ekstra eşya (bitki, çöp kutusu vs.) personelinizin daha mutlu olmasını sağlar.

✓Klinikleri yaparken mümkün olduğu kadar aralarına boşluk vermeyin. Eğer verdiyseniz buraları oturma yerleri koymak suretiyle kapatın. Böylece **Handy Man**'lerin işini kolaylaştırırsınız.

✓**Staff Room** yapmayı ihmal etmeyin. Yoksa personelinizi bir süre sonra çıldırır ve kaçar.

✓Bölüm başlarında çıkan brifingleri göz ucuyla da olsa bir kez okumaya çalışın.

✓Acil hastalara dikkat edin eğer zamanında tedavi edemezseniz ölürler.

✓Eğer hastalar hastahanenizde mutlu değilse etrafa bitkiler serpiştirmeyi deneyin.

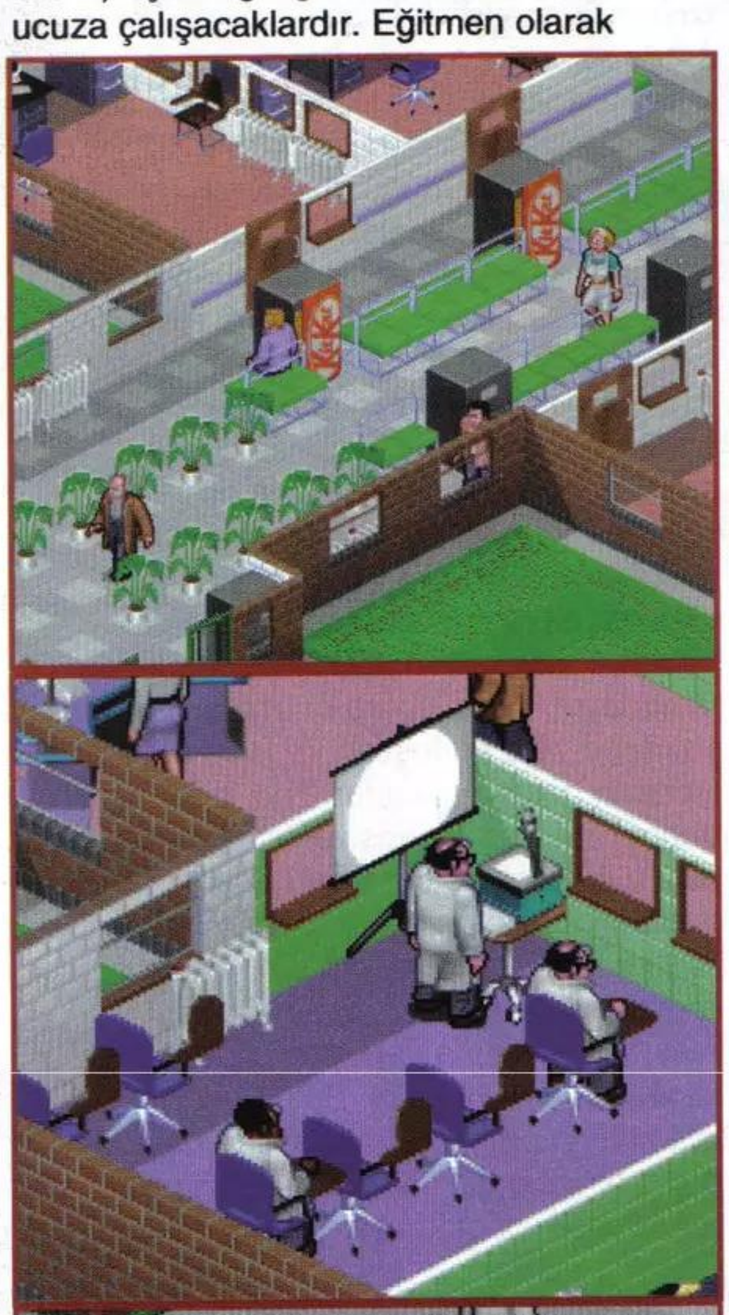
✓Temizliğe maksimum önem verin. Bu size yıl sonunda ödül kazandıracaktır.

✓Kliniklerde bir de sıra olayı var. Bunu o kliniğin kapısına klikleyerek ayarlayabilirsiniz. Eğer bir hastayı sıranın başına geçirmek istiyorsanız o hastaya tıklayıp kapı resminin üzerine sürükleyin, eğer sona geçirmek istiyorsanız aynı şekilde tıklayıp sağdaki okun üzerine sürükleyin.

✓Bölüme ilk başladığınızda klinikleri inşa etmek için "1" tuşana basarak oyunu en yavaş moda getirin. Böylece bayağı bir zaman kazanırsınız.

✓Kliniklerde kullanılan cihazların parçaları bir süre sonra arızalanıyor. Bunları Handy Men'lere tamir ettirebilir veya yenilerini alabilirsiniz.

✓Hastahaneniz fazla kalabalıklaşmadan doktorları eğitebilmek için oda (**training room**) açın. Eğittiğiniz doktorlar daha ucuza çalışacaklardır. Eğitmen olarak seçeceğiniz Consultant'ın kaliteli olmasına da özen gösterin. Consultant olmadan öğrendikleri herşeyi training room'larda doktorlara öğreteceklerdir ama consultant'ları train edemezsiniz.



✓Araştırma geliştirme (**research room**) odasını da erken açmaya ve ilerde eklemelerde bulunulabilecek büyüklükte olmasına gayret edin. Çünkü ilerde bilgisayar ve atom analiz makinesi koyabileceksiniz.

✓Research için başlangıçta **cure** ve **diagnosis**'lerin geliştirimesine ağırlık verin. Bu ikisi %100 olduklarında **drug** ve **improvement** seçeneklerine research yatırımı yapın.

✓Kutu içecek makinesi 25 kullanımda parasını çıkartacağından bol bol içecek makinesi alın, tabi oturma yerlerini de unutmayın.

✓Personelinizin dinlenmesi için yaptığınız stuff room'larını mümkün olduğu kadar büyük yapın ve içine de tüm eğlencelik eşyaları alın. Hatta büyüyen hastahanenizin iki ayrı ucuna birer stuff room yapabilirsiniz.

✓Binanızın boş yerlerini oturma yerleri ile doldurun ki handyman'leriniz boşu boşuna ortalıkta dolaşmasınlar. Eğer binada oturma yerleri ile dolduramadığınız boşluklar varsa tuvalet ve stuff room yaparak da bu yerleri değerlendirebilirsiniz.

✓Personelinizin yorgunluk seviyesi %40'ı geçtiğinde kolundan tuttuğunuz gibi dinlenme odasına götürün.

✓Gelelim hastahanenizdeki farelere: Fareleri görmemizlikten gelebilirsiniz. Bu sizin referansınızı çok da kötü etkilemeyecektir. Yok ben hastahanemde öyle şey istemem diyorsanız da mümkün olduğunca çok fare öldürmeye çalışabilirsiniz (fareleri öldürmek için mouse ile üstlerine basın ehi). Böylece belki fare ödülü kazanırsınız yada en azından hastahanenizde salgın hastalıkların artmasını biraz olsun engellemiş olursunuz. Öldürdüğünüz farelerin başına handman'leri koyarak yerleri temizlemeyi de ihmal etmeyin.

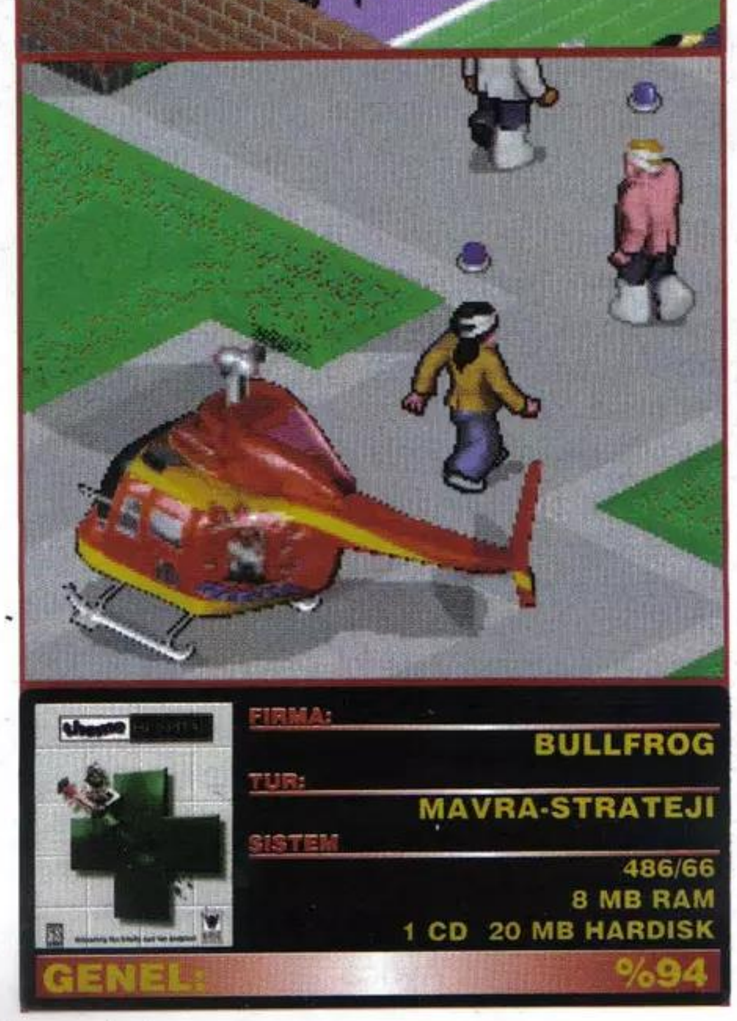
✓Ünlü birisi hastahanenizi ziyaret etmek istediğinde kesinlikle kabul edin. Ziyaretçilerinizin çoğu yaptığınız işten memnun kalacağından bir miktar para kazanmış olacaksınız. Eğer hastahaneniz oldukça kötü durumdaysa da siz onları reddettikçe ziyaretlerini süpriz bir şekilde yapacaklardır.

✓Benim gibi IRC'ye takılıp yazınızı sakın geciktirmeyin.

Ekranınızda Theme Park'tan farklı olarak görebildiğiniz tek şey grafiklerin hi-res olması. Eğer dikkatli bir yönetici değilseniz, hastahanenizdeki herkesin bireysel olarak hareket edip birbirleriyle veya eşyalarla değişik şekillerde hareket ediyor olmaları. Örneğin doktorunuzun bir tanesi dolabını açıp, içinden bir dosya alıp, dolabın kapağını kapadıktan sonra masasına oturup dosyayı bilgisayarının yanına koyup çalışmaya başlayabiliyor. Tüm bunları da oldukça akıcı hareketlerle yapıyor. Bu hareketleri izlerken çok eğleneceğinizi de garanti edebilirim.

Son olarak bu oyunu herkese kesin tavsiye ederim. Alın oynayın. Bu yazıdaki yardımlarından dolayı Mert'e teşekkür ederim.

☒Özgür "Ne Kadar Ömrüm Kaldı Doktor Bey" GÜLTEKİN



ATA PC CLUB

DİSKET OYUNLARI

ALADDIN FOR WIN95
AMERICAN DREAM
BALDIES
CITY HUNTER
CITY OF LOST CHILDREN
DESTROY SUPER MAN
DIE HARD TRILOGY
EMPEROR OF THE FADING SUNS
EURO FIGHTER 2000
FLYING CORPS
HOVER RACE
KILLING TIME
NBA Hangtime
NBA'97
NEO HUNTER
POWER F1
POWER RANGERS
PYRAMID CHALLENGE
RALLY CHALLENGE
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP
SIM GOLF
SPIDER-MAN
STAR GENERAL
TEMPEST 2000 FOR WIN95
THE INCREDIBLE HULK
THE LEGEND OF EDEN 2
WORMS UNITED

...Ve 1500 oyunluk dev arşiv!

Win95 Game-CD

Absolute Solitaire
AfterLife
Al Unser Racing
Civilization 2
Civilization 2 Scenenarios
Chess Master 4000
Cold Shadow
Comix Zone
Cyber Gladiators
Daytona USA
Destruction Derby 2
Flight Unlimited'95
Full Tilt 2
Hunter-Hunted
Necrodome
Pitfall'95
Silent Thunder A-10-II
Toy Story
Virtua Squad
Warhammer

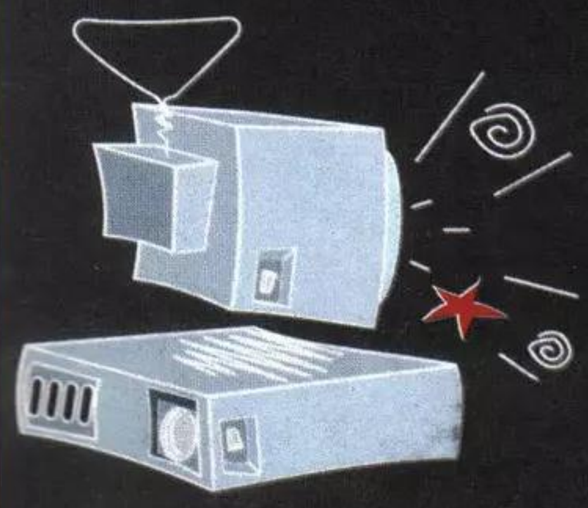
3.000.000 TL

CD OYUNLARI

ASSASSIN 2015
BATTLE SHIP
C & C GOLD EDITION
DESTRUCTION DERBY 2
DIABLO
DISCWORLD 2
DOUBLE SWITCH
DUKE NUKEM PLUTONIUM PAK
EMPEROR OF THE FADING SUNS
FIFA 97
FLYING CORPS
FX FIGHTER TURBO
HEROES II
INDEPENDENCE DAY
JET FIGHTER III
KKND
LORDS OF REALM II
MAGIC THE GATHERING
MAX
MDK
NBA 97
NBA HANG TIME
NEED FOR SPEED 2
NHL 97
OUT LAWS
PHANTASMAGORIA 2
PRIVATEER 2
SCORCHER
SEGA RALLY
STAR GENERAL
SUPER EF 2000
T-MEK
TEST DRIVE OFF ROAD
THEME HOSPITAL
TOMB RAIDER
WAR WIND

750.000 TL'den başlayan fiyatlar

OEM Parçalarda cazip fiyatlar
Upgrade için uygun seçenekler ve
Satış sonrası destek hizmetleri



Teknik servis hizmetleri
Monitör tamiri

ATA COMPUTER

YAKUT SOK.SİNANOĞLU PASAJI NO:30/9 BAKIRKÖY/İSTANBUL 0(212) 543 5919/583 0208 FAKS:542 2913

Altında iki kişinin imzası olan yazıların nasıl yazıldığını hiç düşündümüz mü bilmiyorum ama ben iki kişi bir yazıyı nasıl yazar diye bayağı kafa patlattım bu ay. Çünkü Erhan -Darksoul ile Rama oyunun açıklaması için ortak bir çalışma yapmaya karar vermiştik. Aslında ortak bir çalışma demek benim bu açıklamada üstlendiğim rolü büyütmek olacak. Bundan 1-2 ay önce Stanislav Lem'in Solaris adlı kitabını okuyarak Zebani'nin yıllardır etkisinde kaldığı bir dünyaya, bilim-kurgu dünyasına adım attıktan sonra ilk duyduğum ve okumaya karar verdiğim ama üzelerek söylüyorum ki hala tüm kitaplarını okuyamadığım Rama serisinin oyununun çıktığını duyunca açıkçası çok heyecanlandım. Erhan, oyunu çoktan bitirmişti ve çözümü yazmak için Rama'yı bir daha oynamaktan da bayağı zevk alacağını söylüyordu. Yaz abi o zaman, dedim daha oyun elime geçmeden. Ben de bulurum oyunu (bulurum dediğim de patrona Rama'yı istediğimi bildirmekten ibaret) zaten çok da oynamak istiyorum, oynarım ve işte karşınızdaki bu ortak yazıyı ortaya çıkarırız dedim. Bazen gerçekleri bir şamar gibi suratınıza yemek (Zebani n'aber koçum!) kafanızda yarattığınız dünyayı allak bullak edebilir ama buna katlanmasını öğrenmiş olmalısınız artık. Bundan sonra söz Erhan'ın. Buyur Darksoul:

Tüm dünya 2100'lerde yaşanan büyük meteor facialarından sonra Excalibur adı verilen derin uzay denetleme sistemine güvenmektedir.

Excalibur hassas tarayıcılarına takılan her bir parça göktaşına bir isim ve kod numarası takmaktadır. Rama isimli göktaşı dünyayla çarpışma rotasındadır ve giderek yaklaşmaktadır.

Daha sonra bazı bilim adamları farkeder kı Rama aslında bir göktaşı değil bir uzay aracıdır. Boyutları 50km ye 20 km. Olan metalik bir silindir dev dünyaya yaklaşmaktadır.derhal özel bir ekip oluşturulur ve kritik noktadan önce üzerine iniş yapacak. içine girebilirlerse araştırma yapacak şekilde eğitilirler. Büyük bir aksilik sonucu ekipten Valeriy Borzov ölür. İşte biz bu noktada devreye giriyoruz. Borzov'un yerine Rama'ya gönderilen kişi olarak oyuna başlayacak ve kendimizi evrenin bilinmezliklerine yanıt ararken bulacağız. Rama aslında nedir ve niye gelmiştir. İçinde neler/kimler yaşamaktadır. Görevimiz araştırmak ve sorulara yanıtlar bulmak.

Oyun 256 renk ve 640x480 çözünürlük istiyor. 3 CD olan Rama'nın alında 2 CD'si oyun için ayrılmışken diğer CD'de de Arthur C. Clarke ile söyleşiler, oyunun perde arkası ve oyunun senaryosuna uygun olarak Francesca'nın diğer ekip üyeleriyle yaptığı röportajlar yer alıyor.

Oyunun ana ekranı şöyle: Sağ altta neler taşıdığımızı görüyoruz. En solda Ramaneyes denen ve elimizdeki nesnelerin her tarafını görmemize yarayan üç tane küre var. Bu ikisini ortasında ise yönümüzü gösteren bir pusula mevcut. Sol üstte load-save-options menüsünü açan bir tuş var. Bu tuşun hemen yanında ise kullandığınız objenin adı yazıyor.

Oyunda çoğunlukla kullanacağınız objeler: 1) Puck: Bu minik bir robot. Tanımlayıcı demek daha doğru olur. Myst'ten tanıdığımız yalnızlık psikolojisini yenmek için yanınızda duruyor. Tanımlayamadığınız bir objeyi onun yardımı ile tanımlıyorsunuz. 2) Ramaneyes. Daha önemli bir eşya olamaz. Objelere yakından bakmaya yarıyor. Yakından bakarken objeleri döndürebilir, üzerlerindeki tuşlara basabilirsiniz. 3) ISA-Multi Tool: 23.yüzyılın isveç çakısı: kaşık, bıçak, makas ve fenerden oluşuyor. 4)Wrist-Comp: Data Küplerini okuyabilmenizi sağlar.Yazılı ve görüntülü maillerinize buradan bakarsınız. Haritanız da buradadır.

Rama için zor bir adventure diyebiliriz. Bunun sebebi bölümlerin içinde her oyuna göre değişen şartların olması ve güç matematik problemleri ile bulmacaların olması. Oyunda bulunması gereken bazı objelerin yerleri her yeni oyunda değişiyor. Bu yüzden gitmedik yer bırakmamalısınız. Her gittiğiniz yerde de etrafa iyice göz gezdirin. Benim gibi kırk kere gittiğiniz bir yerdeki kübü görmezseniz saatlerce Rama'da boşu boşuna dolaşır durursunuz. Bahsettiğim matematik problemleri de her seferinde değişebiliyor. İşte bu yüzden, sırf bu yüzden ben sadece problemlerin ve bazı bulmacaların sadece mantığını anlatacağım. Her hamleden önce mutlaka save edin. Rama'da yalnız olmadığınızı her an bir tehlike ile karşı karşı kalabileceğinizi unutmayın. Bazı video görüntülerini ESC ile gecebilirsiniz, sıkılırsanız diye aklınızda bulunsun. Bulduğunuz objeleri Ramaneyes yardımıyla mutlaka inceleyin. Bazı problemler yakından bakıldığında daha kolay çözülür! Artık oyunun çözümüne geçebiliriz.

Oyun 2 bölümden oluşuyor. **Merkez Düzlük** (central plains) ve **New York Island**. Biz oyuna **hub-camp**'ta başlıyoruz.

Nicole'ün konuşması bitince ileri, sola, ileri, ileri. Computer'e tıklayın ve mail'leri okuyun. Bu noktada URGENT yazılı mesajları okumak zorundasınız. Gerisi size kalmış. Sola. O bir Avian'dı (Rama'lı uçan yaratıklar). İleri, ileri, ileri, ileri, sola, ileri merdiven'den aşağı. Sağa, ileri nükleer bombaya ilk merhaba. Bombanın

üzerindeki 6 numaralı anahtarı alın.
Merdivenden tekrar yukarı çıkın.
İleri,sağa,ileri,sağa. 2 numaralı kutuyu açın. Burada bizim eşyalarımız var: ISA-multi tool ve wristcomp'u alın. Bu wristcomp'un haritası da var, bazen işe yarıyor. 9 numaradan Puck'ı alın. 6 numaralı dolabı karıştırın. 3 tane sembollü plaka, bir anahtar, bir datacube, 2 tane kare plaka'yı alın. Datacube'u Wristcomp ile kullanıp mesajı okuyun. Anahtar ile 7 numaraya dalın. Optik lens ve datacube'u alın. Datacube nasıl kullanılıyor biliyorsunuz artık. İlerde de her yeni datacube aynı şekilde kullanılacak. Sola, ileri, sağa, ileri, sola. Aşağıya inmek için şifremiz 4143.

Merkez Düzlük: Şimdi Base kamptasınız. Artık Rama aydınlandı. Etrafı araştırın. Nicole'ün notunu bulup okuyun. Storage Box'ı bulun ve içinde ne varsa alın. Arada bir buraya gelin ve hem buzdolabına hem de Storage box'a bakın. Dışarı çıkın. Şimdiii, harita üzerinde gidebileceğiniz noktalar kırmızı ile belirlendiler. Bazı noktalar sabittir, gittiğinizde hep aynı yerle karşılaşırsınız ki problemlerimiz çözümleri buralarda geçiyor. Ama bazı noktalarda yeşille hareket eden yaratıklar o anda orada bulunan bir biot'u belirtirler. Herhangi bir kırmızı noktayı seçtiğinizde önce o bölgenin haritasıyla karşılaşırsınız. Eğer örümcek veya çöpçü biotlarla (bacakları belli olanlar) bu haritada karşılaşırsanız derhal o haritadan çıkın. Aksi takdirde Arthur amca neyi yanlış yaptığınızı anlatır. Ama 4 kareden oluşan biotun olduğu yere gidin ve düşürdüğü parçayı alın.

Birinci kural karşılaştığınız tüm küpleri, tabletleri, kristalleri, harita parçalarını yada herhangi bir aleti toplamak. Oyun değişken olduğu için gittiğiniz biryerde almanız gereken eşyayı almazsanız grubunuzdaki diğer bir astronot bunu sizin için çadırınızdaki kutuya bırakabilir. Göreceğiniz gibi merkez düzlükte yerleri değişmeyen 5 nokta var. Bunları ana haritadan saat yönlerine göre tarif edeceğim. Ve oralarda yapmanız gerekenleri özetleyeceğim.

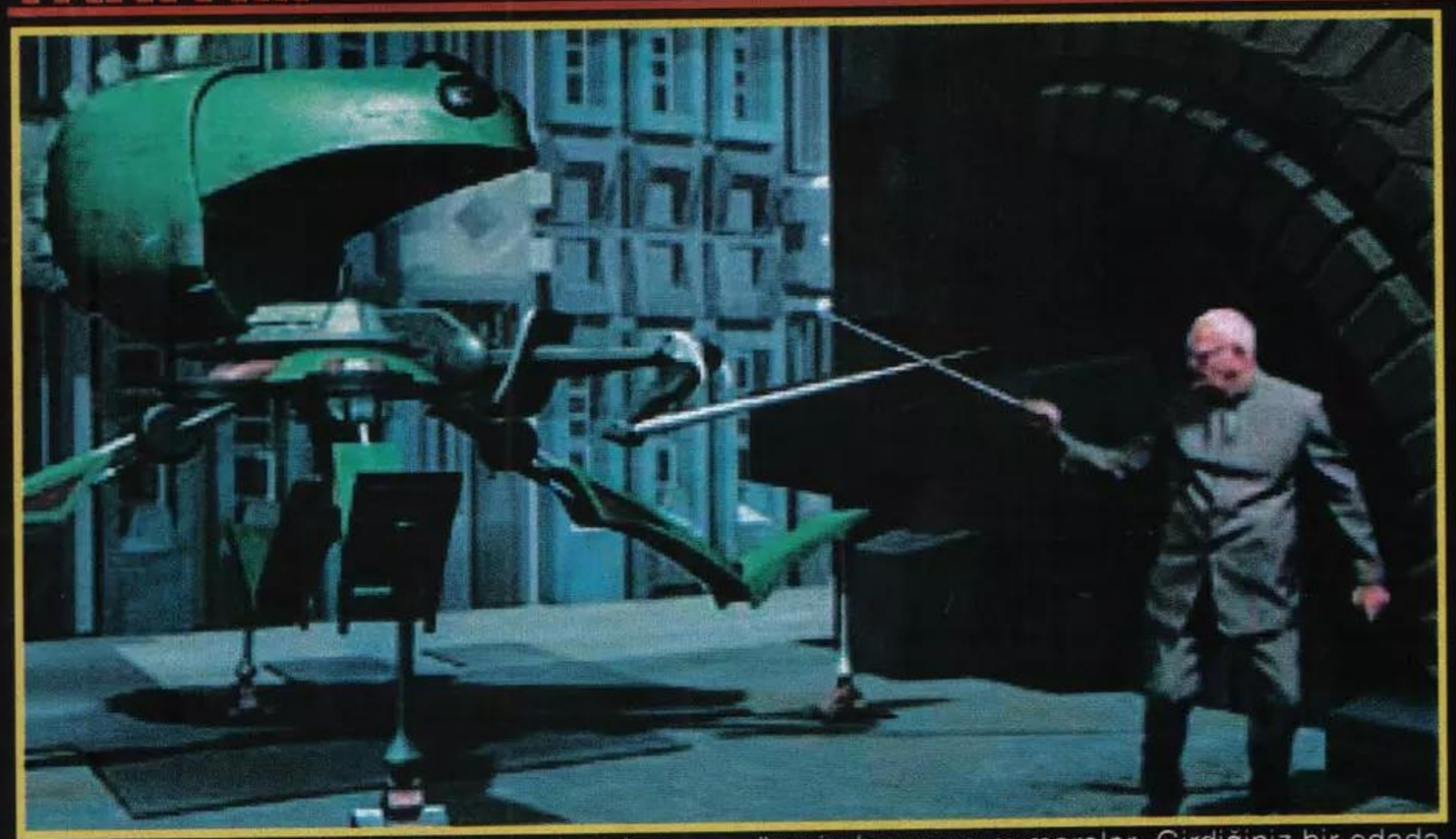
Merkez düzlükte ikinci kural kapıları açmak için geçerli: Binaların girişinde sağda üzeri desenli bir tabela var ve bu tabela biz yanına gelince açılıyor. Çevreden eksiksiz topladığımız parçaları uygun yerlerine yerleştirince binanın kapısını açıyoruz. Uygun yerleri bulmak kolay gibi. Tabletlere ramaneyes ile dikkatlice bakarak desenlerini kavrayın. Tabeladaki tabletlerdeki nokta, çatal yada mor parça gibi işaretlerin üstteki tabletten aşağıdaki tablete doğru nasıl bir hareket yaptığını (örneğin yuvarlak işaret saat yönünde 3 kare dönüp bir iç sıraya geçiyordur) çözünce eksik parçayı bulmak çok zor olmayacak.

Saat 5 yönündeki nokta: Burası bu bölüme başladığımız kamp yeri. Arada bir uğrayıp etrafa göz gezdirin. Dolaptan aldığınız çakmağı da buraya bırakın.

Saat 8 yönündeki nokta: Burası içinde matematik makinalarının olduğu ve kitapta Bangkok diye tasvir edilen bina.
İçindeki odalara ulaşabilmek için sağ taraftaki makinelerdeki matematik problemlerini çözmelisiniz. İlk grup makinelerde bizim kullandığımız onluk düzen kullanıldığından problem yok. Makinelerin soldan birincisi gördüğünüz sayıyı yazma, ikincisi sayı bulma üçüncüsü de toplama/çıkarma yapabilmenizi istiyor. Bu makinelerin tam karşısında da çözüm için gerekli matematiksel bilgiler var (abacus var mesela!). Makinelerin içindenkileri kullanıp alabildiklerini almayı unutmuyorsunuz tabi. İkinci grup makineler (Avain sembolü yanan) 16'lık düzen kullandıkları için işimiz biraz daha zor: Örneğin 35=23(16'lık düzende). Mantık şu her basamak 16'nın katı olmak üzere: 35=(2x16)+(3x1). Bu arada sayılarda acaip şekiller halinde kullanılmış, 0'dan 15'e kadar gidiyo. Üçüncü grup makinelerde Octospider'ların 8'lik düzenine göre hazırlanmış: 35=(4x8)+(3x1) gibi. Octospider'ların rakamları da renkler: Beyaz=0, Kırmızı=1, Turuncu=2, Sarı=3, Yeşil=4, Mavi=5, Koyu Mor=6, Açık Mor=7, Kırmızı ve Beyaz çizgili= + (toplama), Mavi ve Beyaz çizgili= - (çıkarma) olmak üzere...
İçerleri doğru makineleri ve bulmacaları çözüp ilerledikçe alabildiğiniz heşeyi almayı unutmayın. Asansörlerle kat değiştirdiğinizi fark ettiniz di'mi?

Saat 11 yönündeki nokta: Burada dev bir tekerlek biçiminde arkalarda bir bina, bir lazer, bir temizleme makinesi ve bozuk (içine Avian sıkışmış) bir mekanik araç var. Burdaki planları bir anda çözmeyi beklemeyin. Dolaştıkça, gerekli eşyaları buldukça çözeceksiniz. Temizleme mekanizması bulduğunuz köpüklü tabletleri temizler. Mekanizmayı çalıştırabilmek için 1) çadırınızdaki buzdolabında sonradan beliren kutuyu ve 2) bu alanda bulduğunuz yeşil parçayı da ön paneldeki yerlerine yerleştirmelisiniz. Temizleyebileceğiniz tablet sayısı sınırlı olduğundan bulmacaların çözümü olduğuna emin olduğunuz parçaları sağdaki yere koyup temizleyin. Bozuk mekanizmaya takılı kalan Avian'ı kurtarmak için London binasında bulacağınız kesici ile kabloyu kesip, makinanın yanındaki demir ile Avian'a yardım etmelisiniz. O da size bir boyunluk verecektir. Görmedim demeyin. Buradaki lazeri de bulacağınız 3 optic lens ile çalıştırın. Ve Garage'in orda cam korumayı kırdığı için de içindeki kübü alabiliyorsunuz. Büyük, tekerlek gibi binanın çevresinde dolanıp her seferinde ortasındaki kapıya ulaşıp ulaşmadığımızı kontrol edersek ortasındaki kapıyı bulup içeri girebiliriz. Monitöre bakın. Oyun ilerledikçe garage'dan kırılan kapıyı alıp burada kullanarak yukardaki tableti alacaksınız, unutmayın.

Saat 1 yönündeki nokta: Burası yine



içinde matematik makinaları olan ve London diyeceğimiz bina. Şimdi London'a dev bir lazer engeli yüzünden giremiyoruz ama 9.lazerden sonra geçmek için bir aralık oluşuyor. Hemen diğer tarafa geçip soldaki makinanın kapağını açıp lazeri sustun. Bu binanın içinde de ilerledikçe bir biot'un bindiği mekanizmayı onun gözlerinden çıkan ışını taklit etmek. açamadığımız kapının biraz ilerisinde bulduğumuz şekilli kutuyu lazeri susturduğumuz mekanizmaya koyup içindeki tableti almak. kesici bulmak. son odada yanına çok yaklaştığımızda bizi öldüren biot'un arkasındaki plakaya ve monitöre ulaşabilmek için soldaki lazeri kullanmak durumunda kalacağız.

Saat 3 yönündeki nokta: Burada bir biot-garajı var. Buraya uğrayıp biotları tanıyın. Çevreki eşyaları toplayın. Kapısı kırılınca da kapıyı alıp tekerlek binaya gidin.

Oyun boyunca bazı biotları taklit etmek veya onlardan yardım almak. Biotlar fark ettiğiniz gibi renkli lazerlerden talimat alırlar. Isa-multi tool'un üzerindeki düğme Isa'nın bıçak/makas/kaşık veya fener olmasını sağlıyor. Bu fenerin önüne kırmızı kırık parçayı yerleştirdiğinizde lazer elde etmiş oluyorsunuz. Bazı mekanizmaları bu şekilde çalıştıracaksınz.

Merkez düzlükte işiniz bitince (şimdiye kadar uğradığınızda kovulduğunuz) saat 6 yönündeki noktaya gidip (Liman) Nicole ile buz üzerinde küçük bir yolculuğun ardından New York adasına varacaksınız.

New York Island: New York üç büyük merkezden oluşuyor Avian. Octospider ve İnsan Merkezleri. İçinde çok kolay kaybolabilirsiniz. bu yüzden wrist-comp.'in harita özelliğini kullanın.

Yine gidebildiğiniz heryere gidin. herşeyi alın ve kaybolmamaya dikkat edin. Merkezi düzlükte bulduğunuz kapkara kare plakayı binaların arasındaki 5 tuşlu makinaya yerleştirip makinayı çalıştırınca bazı melodiler çalacak. Bu sesler üç büyük merkez arasındaki kapıları açmaya yarıyor. Yerlerdeki maşa şeklinde parçaları toplayın. Bunlardan doğru olanı (deneme yoluyla) duvarlarda gördüğünüz maşa şeklindeki oyuklara yerleştirdiğinizde bazı mekanizmalar devreye girecek: Bazen bir kapı açılacak. bazense merdivenlerin yerleri değişecek. Bakmadık yer bırakmayın. Unutmayın amacınız Rama'nın keşfi. İnsan Merkezinde bir metro sisteminde 9 ayrı canlıyı gelişmişliğine göre sıralamanız gerekiyor (Rama'lılar sizin insanlığınızı test ediyorlar)! Doğru sıra: 1)hücreler. 2)karınca. 3)sümüklü böcek. 4)kurbağa. 5)kedi. 6)kartal. 7)fok. 8)inek. 9)fil. Buralarda oldukça renkli geçiyor oyun. Tadına varmanızı tavsiya ederim.

Avian Çukuru: Daha ilerde Avianların çukuruna gireceksiniz. 4 katlı ve çift taraflı bir çukur. Şimdi burada en önemli şey kapıların üzerinde yazan numaralar. Girdiğiniz bir odada bir Avian size Manna kavunu verecek. Bunu ISA ile ikiye bölün ve yarısını yiyin. yarısını da Avian'a verin. Avian'ın gösterdiği yerden yukarı çıkın ve Kral görünüşlü Avian'ın hediyesini inceleyin. Çıkarken yanınıza 2 tane Manna kavunu alın. Aldığınız alet sayıları Avian sesine çeviriyor. zira buradaki kapılar ancak üzerlerindeki sayıların Avianca telaffuzu ile açılıyorlar.

Toplantı odası gibi gözüken yerde duvarlara kavun yiyerek bakın ve göreceğiniz sayıları not edin. Bu kavun sayesinde bir süreliğine optik sinirleriniz Avian görüşüne dönüşüyor!!!

Bu çukurda bulunmanızın amacı Octospider odasının anahtarını (tiyatro benzeri odanın içinde. piramit şeklinde) ve İnsan odasının anahtarını (toplantı odasının altında havuzların orada) almak.

Çukurdan çıkınca başka bir sürpriz sizi bekliyor: Dünyadaki büyükler Rama'nın izlediği yolu tehlikeli bulmuşlar ve (daha önce gördüğünüz) Rama'nın içine yerleştirdikleri Nükleer bombayı patlatma kararı almışlar. Sizi ve ekipten birkaç kişiyi de önemsememişler. Artık belli bir süreniz var.Bunun için hemen save. Sonra da Octospider odasına gidin.

Octospider Odası: Burada üzerine çıktığınızda çöken bir platform var. Buraya gelince yukarı bakın ve gördüğünüz şekildeki problemi çözün. Mantığı şöyle: Bir başlangıç işareti var (en içteki çok renkli şekil) ve iki tane beyaz işaret var. Başlangıçtan itibaren içteki beyaza kadar kaç işaret varsa (örnek 3 diyelim) 3x8=24 ve artı başlangıçtan itibaren dıştaki beyaza kadar olan işaret sayısı (4 diyelim). yani (3x8) + 4 =28. Bu sayı bu seviyedeki problemin yanıtı. Daha içeride bulacağınız ve Bangkok'taki makinalara benzeyen alete bu sayıyı gireceksiniz ve eğer doğru yaptıysanız bir alt seviyeye geçebilirsiniz. Bu seviyelerdeki amacınız yeşil bir optik lens bulabilmek. Tabii yolda Francesca ve Brown aşkını, dönen dolapları falan öğrenebilirsiniz. Buradaki işinizi bol save ile ama çok kısa bir sürede bitirmelisiniz.

İnsan Merkezi: Çıkınca doğru İnsan Merkezine. İnsan odasına girin. Girişteki şifre çok basit. Her dilde aynı anlama gelen sayıları yerlerine yerleştirin ve hemen aşağı inin. Katil biotu geçmek için yeşil lens ile feneri birleştirin. Aynadaki yansımaya doğru tutun. Bombanın durdurulması lazım. Oyunun başında O'toole'un mesajını dikkatli okuduysanız biliyorsunuz ki adam uğraşmış ve çok özel bir sayı dizisi keşfetmiş. 41,43,47,53.....1601 dizinin özelliği ise 41'den sonraki asal sayılardan oluşuyor olması. Ama dikkat: 43-41=2; 47-43=4; 53-47=6. Yani aradaki fark 2,4,6,8 diye artıyor. Bu önemli. Etrafta dolaşırken O'toole'un bir fotoğrafını bulmuş olmalısınız. Foto'nun arkasında bir sayı var (genelde 21 oluyor). Bu dizinin (21 diyelim) 21.sayısı kullanılacak demek. Bu şekilde O'toole ile ilgili elde edeceğiniz her bilgi bombanın bir sayısını oluşturuyor. Bomba size üç hak veriyor. Eğer başarırsanız tekrar dışarı çıkın ve oyunun sonunu izleyin.Athur amca da size bir bitiriş konuşması yapacak.

Benim oynarken zorlandığım bazı problemler:

✓New York adasındaki 3 renkten oluşan problem: 1) soldaki renk için. Sol ve ortadaki düğmeler en aşağıya. sağdaki ise 3/4 yukarı; 2) ortadaki renk için. Soldaki düğme 3/4 yukarı.ortadaki yarım yukarı.sağdaki tamamen yukarı; 3) sağdaki renk için. Soldaki düğme yarım yukarı. ortadaki 3/4 yukarı. sağdaki 1/4 yukarı.

✓Avian çukurunda havuzlardan İnsan odasının anahtarını almak için: havuzların ters yönüne gidin ve geldiğiniz odada arkanıza döün. Sağ alt tarafta bir bardak bulacaksınız. Bu bardağa havuzlardaki eritici sudan doldurun. 3 Havuzun ortasındaki kontrol paneline bu suyu dökün ve paneli kullanarak havuzların suyunu boşaltın.

Kişisel tavsiyem eğer okumadıysanız Rama serisini okuyun. Daha müthiş bir bilim-kurgu senaryosu olamaz bence. Oyunda. benim gibi Rama'nın içini görmek isteyenler için büyük bir fırsat var. Silindirik deniz. New York ve diğer bütün ayrıntılar çok çok iyi yapılmış.

Kaçırılmaması gereken ve her dakikası ayrı bir zevk olan bir oyun Rama.

"Rama'lılar herşeyden 3 tane yaparlar" Arthur C. Clarke

☒Erhan Astam &
Mert "Estağfurullah" Topçu

FIRMA: SIERRA
TÜR: ADVENTURE
SİSTEM: 486/66
8 MB RAM
3 CD 40 MB HARDISK
GENEL: %89

ATLANTİS

Eski Bilgisayarınız sizi üzmeye başladıysa, bize gelin en uygun şartlarda

UPGRADE edelim.

CD KAYIT 20 $

CD OYUN 10$

PENTIUM 120
8 Mb Edo Ram 850
MB HD 512k VX MMX
Destekli MB, 1MB PCI
Trio 64 V+Ekran Kartı
0.28 NI- LR MPR II
Monitor, Q-tr Klavye,
Mouse, Mini Tower
Kasa, 1.44 FDD

587$

PENTIUM 166
32 Mb Edo Ram 2.1 GB
HD 512k VX MMX
Destekli MB, 2MB PCI
Trio 64V+ Ekran Kartı,
0.28 NI- LR MPR II
Monitor, Q-tr Klavye,
Mouse, Mini Tower
Kasa, 1.44 FDD,
16XCD-Rom, 16 Bit Ses

1022$

PENTIUM 150
16 Mb Edo Ram 1.7 GB
HD 512k VX MMX
Destekli MB, 2MB PCI
Trio 64V+ Ekran Kartı,
0.28 NI- LR MPR II
Monitor, Q-tr Klavye,
Mouse, Mini Tower
Kasa, 1.44 FDD,
12XCD-Rom, 16 Bit Ses

865$

- OEM PARÇALARDA ŞOK FİYATLAR
- AT YARIŞI TAHMİN PROGRAMLARI
- BİLGİSAYAR YAN ÜRÜNLERİ
- HER MARKA BİLGİSAYAR TAMİRİ
- KULLANILMIŞ BİLGİSAYARLAR DEĞERİNDE ALINIR.

33600 Internal Oem Modem: 75$
33600 Internal Apache Modem: 95$
33600 Internal Supra Modem: 115$
33600 External Supra Modem: 130$
12x CD Rom: 72$
16x CD Rom: 99$
SoundVision 16: 35$
S3 Virgie: 2 MB: 55$ 4MB:72$

Adres: Akmaz Çeşme Sok. Talat İnan apt. No: 17/3 Beşiktaş
Tel&Fax: 0212 2583791-2590795 (Pertev Gürkanlı) ISTANBUL

... 24 SAAT HİZMETİZDEYİZ...

POWER F

Sonunda yazıyı yazmamak için bulduğum bütün bahaneler bitti. Elektrikler bile kesilse geçerli mazeret değil (notebook'um var da, laf arasında belirteyim dedim). Tabii, her zamanki gibi yazı, yazılması gereken zamana saatler kala yazılmaya başlandı. Onun için bir iki Formula 1 geyiği yapıp yazıya geçmek istiyorum. Tek istediğim güzel bir yazı olsun. Herkes eğlensin.
Jack Villeneuve abimin de dediği gibi, güvenlik önlemleri yüzünden Formula 1'in eski tadı kalmadı. Zaten bırakıcakmış, gelecek sezon, IndyCar'a geri dönecekmiş. Ben de onun peşinden gideceğim. Villeneuve'suz yani kralsız (siz aşağıda yazılanlara bakmayın) Formula 1 olmaz. Ortalık Schumacher züppesine kalacak. Hiç çekilmez. Çekilmez dedim de aklıma geldi. Şu Cine-5'deki sunucular da artık hiç çekilmiyor. Kudurtuyorlar, beni ve Cine-5'de Formula 1 seyreden herkesi. Yeter be kardeşim. Yediyüzellibin kez "Formula 1'deki güvenlik önlemleri o kadar üst düzeydeki, kaza olunca hiç birşey olmaz bunlara" ya da "Sayın Koç, bu arabaların bizim arabalardan farkı ne" diye konuşmaktan bıkmadınız mı? Denedim, sesini kapatıp seyretmeyi, o zaman da motorların sesini duyup havaya giremiyorum. Kablolu TV buralara gelene kadar katlanacağız artık. Bu kadar geyik yeter, şimdi başlayalım yazıya (hemen yazıya geçmek istiyorum demiştim).
İtiraf etmek gerekirse Power F1 bizim beklediğimiz kadar iyi çıkmadı. Tabii aslında bu göreceli bir kavram. Bir F1 oyunundan ne beklediğinize bağlı. F1 Grand Prix 2'deki gibi ciddi bir simulasyon istiyorsanız sizin isteklerinize cevap veremeyeceği kesin. Ama şöyle iki direksiyon sallayayım, Formula 1'deki arabalara da hastayım zaten, öyle tekerdi, vitesti, frenlerdi, ayrıntılarla uğraşmayayım diyorsanız tam size göre. Yani sizin anlayacağınız daha çok arcade havasında tasarlanmış, kendi halinde bir F1 oyunu. Ama buna rağmen, F1 Grand Prix 2'den artı yönleri yok değil. Bir kere pite

SCHUMI: Ne diim, ne desem sen tutuyorsun diye diyorsun olacak. Monaco'yu gördünüz mü, Barcelona start'ı gördünüz mü diyiim bari.

HAKKINEN: Eskiden Iceman'dı, ona bulaşılmazdı. Sonra Avustralya'da çok kötü bi kaza geçirdi, duruldu, uslandı, her zaman puan alır oldu. Sağlam adam.

VILL: Geçen sene geldiğinde genç yetenekli çocuk diyorduk, sonradan megolomanyak olduğunu anladık. şimdi 'küçük kel cüce' diyoruz.

PANIS: Monaco'yu kazanması tesadüf diilmiş. Herif Bridgestone'larla bela oldu bu sene. Bi de ismi bu kadar komik olmasa.

girme olayı, çok daha zevkli. Sonra ve en önemlilerinden bir tanesi lastik seçimi yapabiliyorsunuz. Daha başka, öyle Pentium Pro 200 felan istemiyor ve istemediği halde diğerinden daha iyi grafiklere ve grafik detaylarına sahip. Split Screen seceneği ile iki kişi oynanabiliyor. Sonracığıma, kaza olduğu zaman araba taklalar atabiliyor, F1 Grand Prix 2'deki gibi gerçek dışı havalanmıyor. Ayrıca yanlış Start alırsanız 10 saniye ceza alıyorsunuz. Diğerindeki gibi otomatik başlamıyorsunuz, yarışa. Ama eksik yanları da var tabii. En önemli eksiği ise gerçekçilik. En zoru bile seçseniz, son hızla viraja girdiğinizde çok az savrularak çıkabiliyorsunuz virajdan. Yine gerçekçilik ile bağlı olarak arabaya yaptığınız müdahaleler F1 Grand Prix 2'deki kadar etkilemiyor yarışı. Ama zaten ben bu oyunu F1 Grand Prix 2'den daha farklı bir kategoride değerlendirdiğimden beni pek ilgilendirmiyor bu farklar (hem, F1 Grand Prix 2'nin ne kadar geç çıktığını unutmadık daha). Sıra geldi oyundaki menüleri açıklamaya. Yine her zamanki gibi bütün menüleri tek tek açıklamak yerine, önemli gördüğüm birkaç seçeneği açıklayacağım.

ENTER RACE:
Bakalım burda önemli ne varmış. Hmmm. Shoot-Out'a biraz değinmek lazım sanırım.
Shoot-Out: Bilgisayarın ilk başta belirttiği pozisyonda yarışı bitirmeye çalışacaksınız. Eğer başarırsanız diğer yarışta yarışmaya hak kazanıyorsunuz. Bitirdiğiniz duruma göre de puan alıyorsunuz. İki kişi oynama durumunda ise gayet zevkli oluyor. İki kişiden biri başarırsa yarış devam ediyor. Ama kaybedenin bütün puanları siliniyor. İkisi de kaybedersen oyun bitiyor.
Bir de Single Race menüsünde **View Grid** ile sıralamayı, **Weather Forecast** ile hava ve olacak yarış hakkında bazı özet bilgiler alabilirsiniz. Aslında **Weather Forecast** açıklamasının tek cümleden ibaret olduğuna baklamayın. Ciddi ciddi yarışacaksanız gayet önemli bir kısım. Buradaki bilgileri iyice okumak lazım. Championship Menu'deki **Standing** (istatislikler) olayı bence güzel hazırlanmış.

CAR OPTIONS:
Choose Car: Bu seçeneğe değinmemin amacı ne olduğunu anlatmak değil, zaten hepiniz biliyorsunuzdur. Sadece hi-res'de arabaları güzel çizmişler, onu söyleyeyim dedim.
Workshop: Daha detaylı olarak daha sonra değinilinecek.
Gearbox: Aslında bu seçeneğin burda olması düşünülmesi gereken bir durum. Zaten Workshop menüsünde var. Ama gavur düşünmüş, taşınmış buraya da koymuş. Vardır bir hikmeti.
Edit Teams: 1994-95 sezonu dataları olduğu için, hemen buraya gidip isimleri değiştirmeniz gerektiğini söylemek isterim.

GAME OPTIONS MENU:
Burda önemli olan **2 Players Game** seçeneği ve split-screen ile iki kişi zevkli dakikalar falan, filan. Bir de **Realism Settings** konusuna değinmek lazım.
Weather: Bu seçenek kapalı ise, açık ve güneşli havalarda sonsuza dek yarışabilirsiniz.
Car Damage: Çarpışmalarda hasar almamanız için faydalı bir seçenek.
Tear Wear: Wear'ın "aşınma" da demek olduğunu kaç kişi biliyordu aranızda bakiim. Benim lanet olası hocam, lanet olası Motorlar dersinde, lanet olası Değişen Koşullarda Motordaki Yağın Aşınmaya Etkisi isimli projeyi bana vermeseydi ben de bilmeyecektim büyük bir ihtimalle. Sinirlendim yine. Tekerleklerin aşınması olayını ortadan kaldırabiliyorsunuz efendim.
Gravel Traps: Virajlara sinsice konulmuş kum tuzaklarına girdiğinizde kolay çıkmanızı sağlar. Tabii eğer kapalı ise.
Auto Tires: Tire choices are made automatically yazardı, eğer bir gavur yazsaydı bu yazıyı.

CONTROL OPTIONS:
Bu kısım ile ilgili olarak, Formula 1 oyunları için tasarlanmış Thrustmaster'ları ve 4 tuşlu joystickler desteklediğini belirtirsem yeterli bilgiyi vermiş olduğuma inanırım (aney, nasıl bir cümle kurdum ben).
GAME DIFFICULTY: Zorluk derecesini ve yarışta bulunan araba miktarını buradan ayarlayabilirsiniz. Easy Mode'da

oynuyorsanız, araba ayarları ile oynayamıyorsunuz.
Şimdi yarışta etkili olan **Workshop** kısmındaki ayarları inceleyelim:
Wings: Arabanın ön ve arka kısımlarında bulunan kanatlar yola tutunmayı kolaylaştıran yere doğru bir çekim gücü oluşturur (uçakların tam tersi). Ön ve arka kanatçıklarının açılarının birbirlerine göre oranları arabanın manevra kabiliyetini etkiler. Arka kanadın fazla açılı olması virajlarda arabanın burnunun dışa çekmesine, ön kanatçığının açısının arkaya göre fazla olması durumun da ise virajın içine doğru kaçmaya yol açar. Son durum aynı zamanda fren ve hızlanma anında arabanın daha kontrolsüz davranmasına yol açar. Yani Monza gibi düz bir pistte kanatları açısını düşürmeyi, Monaco gibi virajlı bir pistte arttırmayı unutmazsanın aracınızdan en iyi performansı alablirsiniz.
Brakes: İyi bir sürücü virajlarda geç ve sert fren yapıp, zaman kaybını minumuma indirmelidir. Bunun böyle olmasının sebebi Formula 1 araçlarında direksiyon kırılmışken yapılan frenin, araç düz giderken yapılan frene göre çok daha az etkin ve araç açısından sağlıksız oluşudur. Bununla da kalmayıp ön ve arka fren dağılımı iyi ayarlanmamış bir araba kötü bir zamanda yapılan fren sonucunda yoldan rahatlıkla çıkar. Ön tekerleklere binen güç, geniş alanlı arka tekerleklere binenden çok daha fazla olması ve motor sebebi ile arkada olan ağırlık merkezi yüzünden araba savrulur.
Tire Types: Dört adet lastikten birini seçip yarışacaksınız. **Soft** lastikler, çok iyi yol kavramak ve kısa ömür demektir. Çok pit-stop yapacaksanız bunları kullanmalısınız. Eğer tek pit-stop'la yarışı bitirecekseniz, **medium**'u seçmelisiniz. **Wet** lastikleri ise yağmurlu havaların vazgeçilmezleridir. Son olarak da pit-stop'larda lastik seçimlerinizi değiştirebilirsiniz.
Tire Pressures: Lastik basınçları beni aşıyor. Size de pek kurcalamamanızı tavsiye ederim.
Suspension Setting: Her tekerlek için süspansiyon ayarlarını yapabilirsiniz. Genellikle ön tekerler arka tekerlerden daha yumuşak olurlar. Ani frenlerde, ani hızlanmalarda, virajlarda arabanın dengesini korumasına yardımcı olan, ama bu yarışta pek de önemli olmadığı aşikar olan bir seçenek.
Gear Mode: Otomotik veya manual vites ayarlarını buradan yapıyoruz.
Gear Ratios: Sekiz vitesin de dişli ayarlarını değiştirebiliyorsunuz. Yüksek oran değerleri hızlı pistler için uygundur. Beni aşar.
Steering Max Lock: Direksiyonun, düzgün durumda iken, hangi açı ile tekerleklere maximum dönüş vereceği buradan belirlenir. Çok sık dönüşlü pistlerde (Monaco gibi) yüksek açılarda direksiyon ayarı yapmanız uygun görülebilir.
Fuel: Tamamen yarış stratejiniz ile ilgili bir kısım. Yarışın başında çok benzin alıp, yavaş gidip, benzin azaldıkça, yavaş yavaş hızlanarak ve az pit-stop yaparak yarışı bitirebilirsiniz. Yaklaşık 25 litre benzin ile 5 lap yarışabilirsiniz. Öyle işte...
Driver Assistance: Gerçek yarışta, sürücü arabaya uygulanan itme ve fren kuvvetlerinin farkındadır. Çünkü aynı kuvvetler kendisini de etkilemektedir. Bu simulasyon oyununda böyle bir şey mümkün olamayacağı için böyle bir özellik oyuna katılmış. Ama ben etkisini pek hissetmedim açıkçası.
Breaking Assistance: Otomotik fren tabir ettiğimiz olay. Teknik terim kullanarak fake atmaya çalışıyorlar. Ben yer miyim bea.
Steering Linearity/Type: Direksiyonun sertlik derecesi. Yüksek hızlarda direksiyonu sertleştirerek daha rahat bir kullanım sağlayabilirsiniz.
Car Setup denilen kısmı elimden geldiğince açıklamaya çalıştım. Umarım yardımcı olabilmişimdir. Oyun ile ilgili son olarak Pit-Stop olayına değinmek istiyorum. Aracınız herhangi bir şekilde hasar aldıysa, yakıtı bittiyse veya lastik değiştirmeye karar verdiyseniz hemen pite giriniz. Pit'de değişiklikler otomotik olarak yapılacaktır. Fakat ne kadar yakıt alacağınıza kendiniz karar vereceksiniz. Görevliler işlerini bitirip kenera çekildikten sonra, yakıtın yeterli olduğuna inanıyorsanız, gaza basıp pitten çıkabilirsiniz. Sanırım Power F1 adına söylenecekler bu kadar.
Dediğim gibi, Formula 1 ile ilgili yarış oyunlarında daha çok arcade arıyorsanız, Power F1'i almanızda hiç bir sakınca görmüyorum. Ama Formula 1 Grand Prix 2'yi hayatınızın oyunu olarak görüyorsanız, bu oyuna elinizi bile sürmeyin.

☒ M.Emin Gür

DAMON: Ben şahsen kabiliyetsiz olduğunu düşünüyorum. Arrows çok yakıştı ona. F1'deki en pahalı pilotlardan biri, 32 MB RAM ediyo ehuehueuh.

FRENTZEN: Mary Ann'in dediği gibi: Köylü çocuğu. Williams'a geldi ama henüz bir numarasını göremedik. F1'deki en itici 2. adam.

KATAYAMA: The Tiny Warrior. Ehe. Yazık ona. Ömrü boşa geçiyor.

VERSTAPPEN: Bir türlü adam olamadı, adını kısaca DNF diye yazabilirsiniz. The Gravel Man.

Klavye Örtüsü:

Ö: Sola dönüş.
Ç: Sağa dönüş.
A: Hızlanma.
Z: Fren.
P: Vites arttırma.
L: Vites azaltma.
Space: Arka görüş.
Ctrl: Lastik değiştirme.
ESC: Pause.
F1: Ekranda on-line help.
F2: Yarışta size yardımcı olacak help çizgisini açıp kapatır.
F3: Gökyüzünde perspektifi açıp kapatır.
F4: Otomatik fren.
F5: Bilgi paneli.
F6: Arabanın içinden görünüş.
F7: Üçboyutlu ayna görüntüsü.
F8: Diğer yarışçıların hangi pozisyonda olduğunu belirtir.
F9: Görüntü detayını düşürür.
F10: Görüntü detayını arttırır.
F11 - F12: Diğer araba görüntüleri.
Numeric Keypad: Dışardan görünüşte kamera açıları.

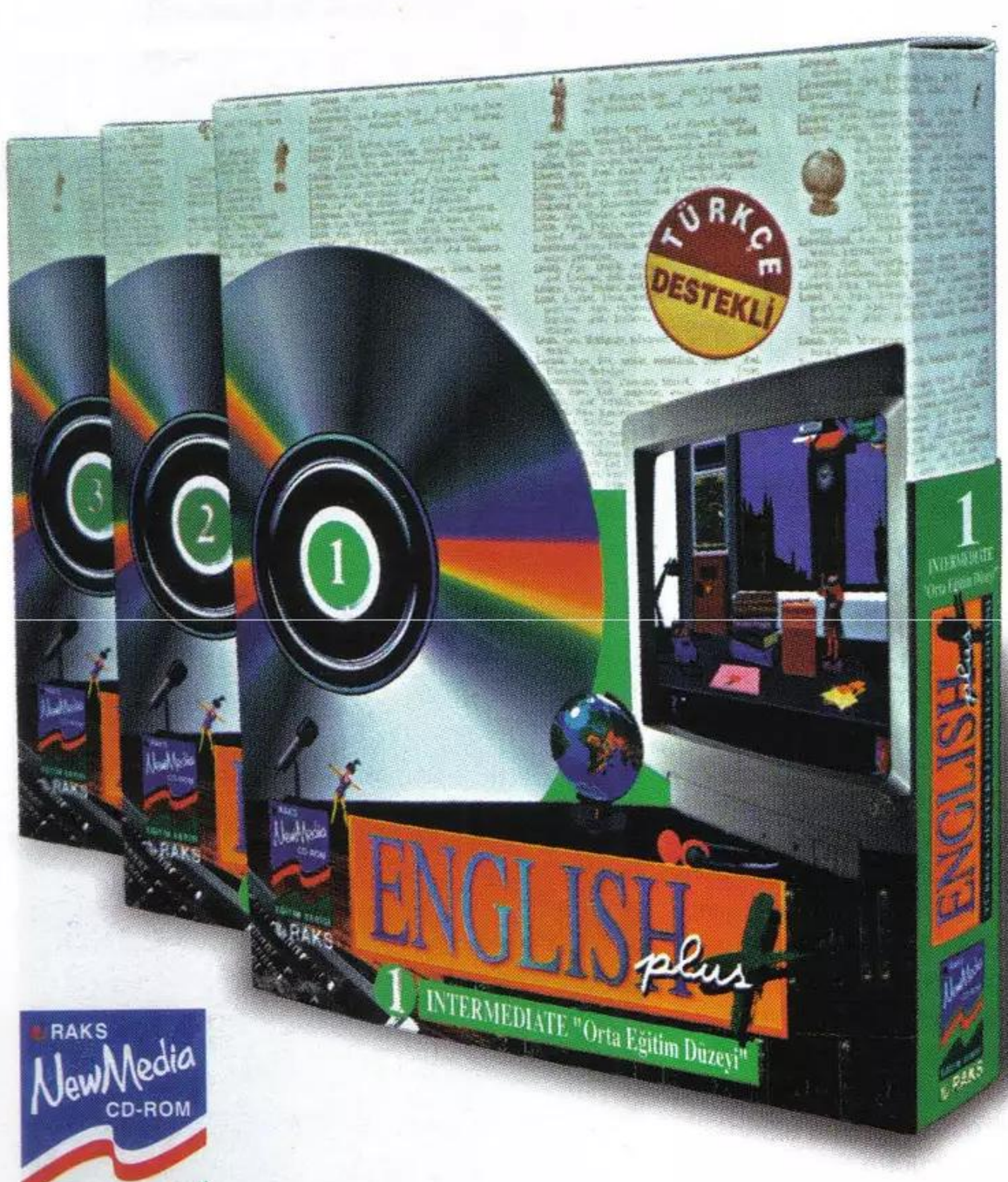
FİRMA: VIRGIN
TÜR: ARABA YARIŞI
SİSTEM
486/66
8 MB RAM
1 CD 21 MB HARDISK
GENEL: %82

"Let's Start" ile başlayıp,"Basic" serisi ile devam edenler bilirler;

İngilizce eğitiminde
en doğru adımlar

ENGLISH plus
serisi ile atılır...

3. adım Intermediate
'Orta Eğitim Düzeyi"



CD ROM teknolojisiyle İngilizce eğitimi

**Dilediğiniz an yararlanabileceğiniz Türkçe sözlük,
Türkçe gramer kitabı ve Türkçe yardım menüleri.**

7000'i aşkın sözcük ve deyim.

**Etkileşimli diyaloglarda kendi sesinizi kaydedip
dinleme, orjinali ile karşılaştırma imkanı.**

Her CD'de 120 saatten fazla etkileşimli eğitim olanağı.

Kullanılan tüm sözcük, cümle ve deyimlerin gramer özellikleri.

Alıştırma ve testler.

Gerçek video görüntüleri, animasyonlar, İngilizce oyunlar.

RAKS NewMedia CD-ROM EĞİTİM SERİSİ

Türkçe destekli — Türkiye'nin en çok satan İngilizce eğitim programı

RAKS
Tel : (212) 274 02 97
272 6744
Fax : (212) 213 06 28

Ana Dağıtıcı:
3P Bilgisayar San. Tic.
ve Danışmanlık Ltd. Şti.
tepe Cad. No:10/1 80300
Mecidiyeköy İstanbul
Tel: (212) 212 36 57
Fax: (212) 212 36 63

Ayrıca tüm Raksotek Mağazalarında
Merkez: (212)886 62 76/77•Fax:(212)886 6380•Ankara: **Maltepe Migros** (312)232 2610•**Gima** (312)413 13 88 İstanbul: **Ortaköy** (212)260 79 18•**Bahçeşehir Migros** (212)669 27 71 • **Galleria Migros** (212)661 36 05 • **Göztepe/Soyak** (216)317 67 23 • **Maslak Migros** (212)285 42 32 • **Şişli YKM** (212)296 34 18•İzmir: **Alsancak** (232)464 34 07• **Bornova Kipa** (232)373 7159 • **İletişim** (232)463 23 03•**Karşıyaka** (232)323 10 75• **Tansaş** (232)370 52 08• Bursa:**Sönmez Migros** (224)261 10 06• **Altıparmak** (224) 223 06 03•**Kumluk** (224)257 06 19•**Gima** (224)220 73 39•Adana: (322)453 24 27 Antalya: (242)241 74 41• Konya: (332)235 86 54•Mersin: **YKM**(324)238 10 85•Eskişehir: (222)230 92 32•Denizli: (258)263 07 20•Kuşadası: (256)614 65 15•

zaman yok

Uluslararası iş ilişkilerinizi geliştirebilmek,
insanlarla daha kolay iletişim kurabilmek,
ilgi duyduğunuz kültürlere yakınlaşabilmek için...

öğrenecek yabancı dil çok!

çözümü yine RAKS New Media sunuyor

Fransızca • İspanyolca • Almanca • İtalyanca • Rusça • Hollanda Dili

Portekizce • İngiliz İngilizcesi • İsveç Dili • Norveç Dili

Danimarka Dili • Yunanca • Gal Dili • İrlanda Dili

Fince • Macarca • Amerikan İngilizcesi

Türkçe Destekli

ve yakında

Türkçe • İbranice • Arapça • Çince

Japonca • Afrika Dilleri • Xhosa Dili

Zulu Dili • Malta Dili • Çekçe

Slovakça • Sırpça • Hırvatça

Bulgarca • Polonya Dili • Romence

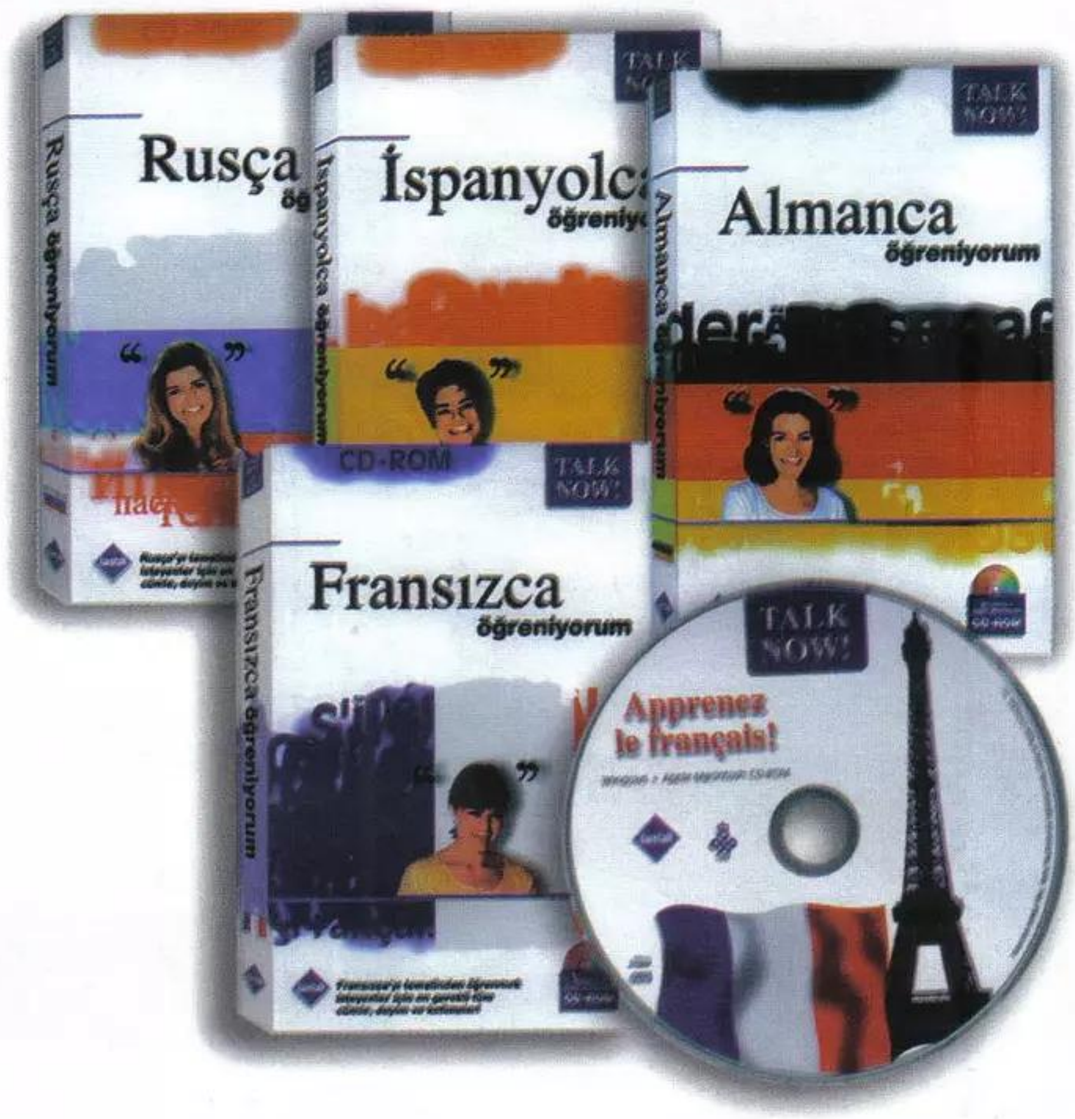
Hintçe • Urdu Dili • Setswana Dili

Swahili Dili • Malay Dili • Endonezce

Vietnam Dili • Tayland Dili • Kore Dili

İzlanda Dili • Arnavutça • Farsça

Makedon Dili



TALK NOW!

CD-ROM serisiyle

Dünyanın 46 dilini hemen konuşun

RAKS NewMedia CD-ROM EĞİTİM SERİSİ

RAKS

Tel : (212) 274 02 97
272 6744
Fax : (212) 213 06 28

Ana Dağıtıcı:

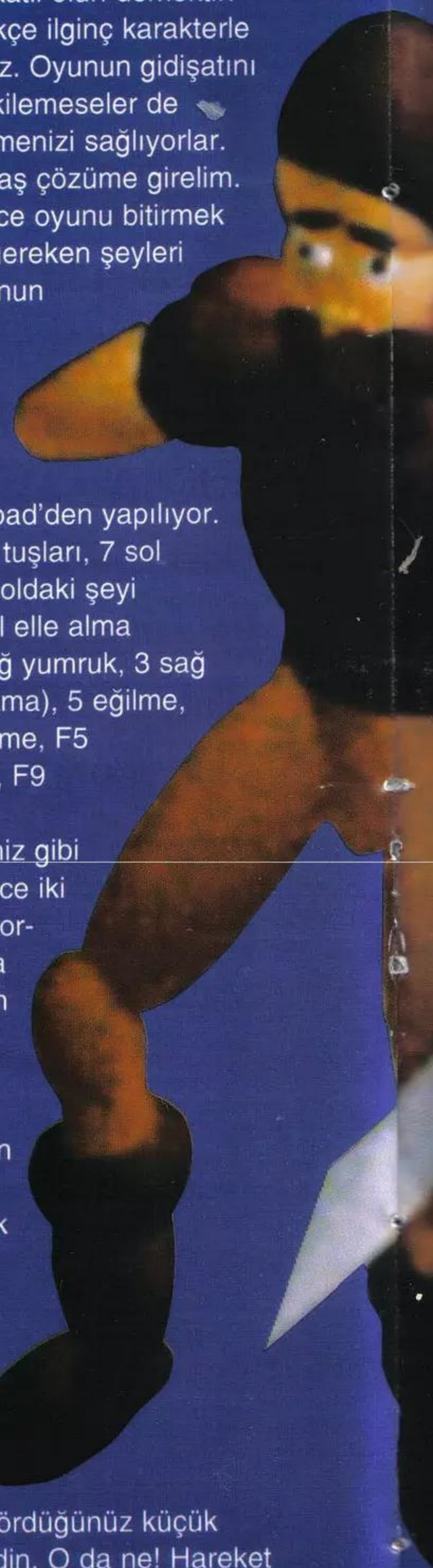
3P Bilgisayar San. Tic.
ve Danışmanlık Ltd. Şti.
Esentepe Cad. No:10/1 80300
Mecidiyeköy İstanbul
Tel: (212) 212 36 57
Fax: (212) 212 36 63

Ayrıca tüm Raksotek Mağazalarında

Merkez: (212)886 62 76/77•Fax:(212)886 6380• Ankara: **Maltepe Migros** (312)232 2610•**Gima** (312)413 13 88 İstanbul: **Ortaköy** (212)260 79 18•**Bahçeşehir Migros** (212)669 27 71•**Galleria Migros** (212)661 36 05 • **Göztepe/Soyak** (216)317 67 23 • **Maslak Migros** (212)285 42 32 • **Şişli YKM** (212)296 34 18• İzmir: **Alsancak** (232)464 34 07• **Bornova Kipa** (232)373 7159 • **İletişim** (232)463 23 03•**Karşıyaka** (232)323 10 75• **Tansaş** (232)370 52 08• Bursa:**Sönmez Migros** (224)261 10 06• **Altıparmak** (224) 223 06 03•**Kumluk** (224)257 06 19•**Gima** (224)220 73 39• Adana: (322)453 24 27 Antalya: (242)241 74 41• Konya: (332)235 86 54• Mersin: **YKM**(324)238 10 85• Eskişehir: (222)230 92 32• Denizli: (258)263 07 20• Kuşadası: (256)614 65 15•

ECSTATICA

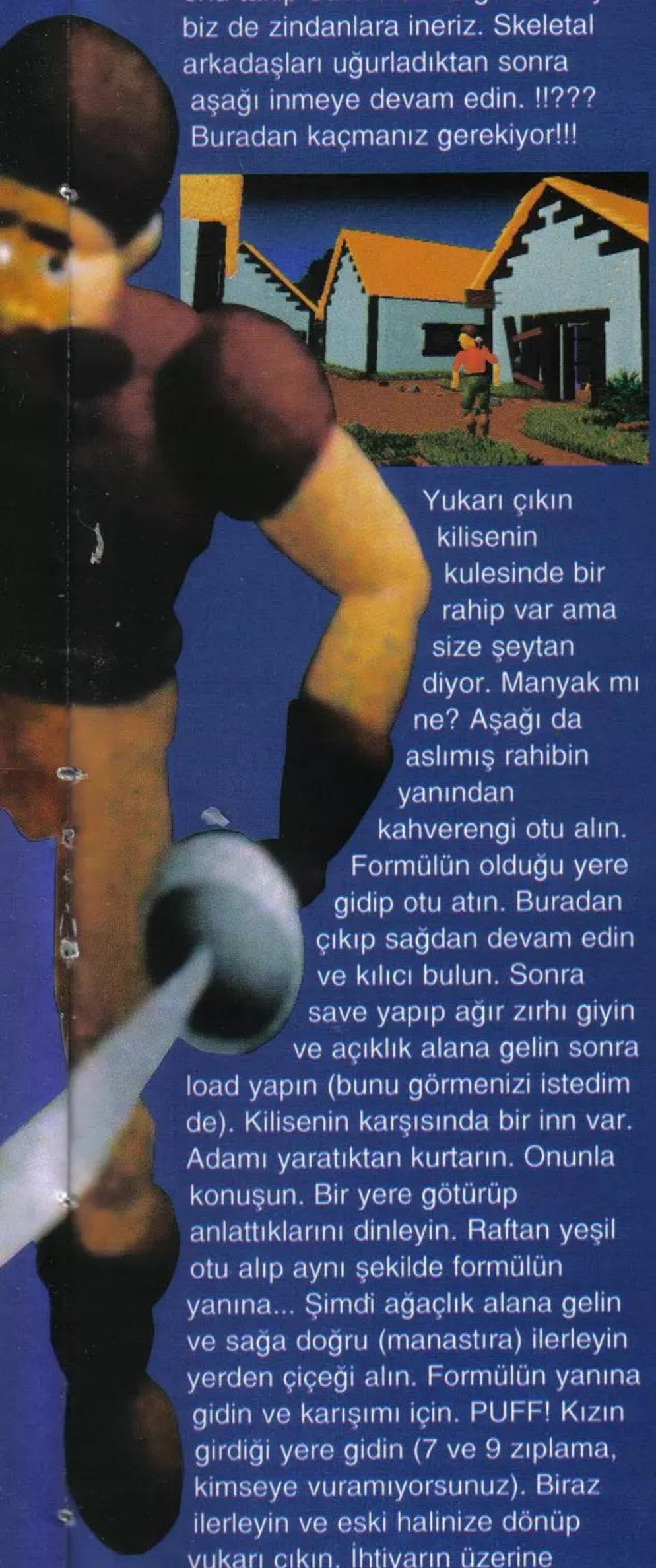
Ecstatica, a state of mind sizi çıldırtacak mı bilmiyorum ama biraz da olsa etkileyeceği kesin. Ecstatica, Alone in the Dark tarzı bir oyun. Genelde klasik adventure'lar hakkında geniş bilgi vermeye pek gerek yoktur ama bu oyunu bilmeyenleriniz de olabileceği için geniş bir şekilde anlatmak istiyorum. Doğal olarak önce Alone'la karşılaştırıcam. Grafik ve animasyon yönünden Alone'dan çok daha üstün. Bunun nedeni kullanılan tekniğin değişik olması. Bütün karakterlerin elips vektörlerden oluşmasıyla Alone'daki köşeli görüntü gitmiş daha doğal animasyonlar, daha detaylı karakterler gelmiş. Ayrıca kamera açıları da yine Alone'dan daha fazla. Sesler mükemmel olmasının yanında bulunduğunuz duruma göre değişiyor. Konu yönünden Alone kadar iyi olmasa da konunun ilerleyişi ve size yansıtılması yeterince güzel. Etkileşim konusunda ne yazık ki biraz yetersiz kalıyor. Tek yapabildiğiniz eşyaları almak ve bırakmak. Çevreyle etkileşiminiz yok (itmek, açmak, kapamak falan). İnsanlar yanlarına yaklaşınca konuşuyorlar. Genel olarak bakınca oyun gerçekten çok çok güzel. Oyunu bitirmek için oynarsanız biraz kısa ve kolay olduğunu göreceksiniz. Aslında ana senaryonun üstüne serpiştirilmiş pek çok şey var. Bunları göremeden de oyunu bitirebiliyorsunuz. Aslında bu serbestlik hissi sağlanmak için yapılmış. Oyunda aklınıza gelen herşeyi yapmayı deneyin. Bütün ekranlardan geçin ve bol bol save alın! Oyunun zevki ancak böyle çıkar. Oyunda köstebek veya kurbağa olmak, bir süpürgeye binerek dolaşmak gibi ilginç olanaklarınız var. Belki kurbağa olarak dolaşırsanız görmediğiniz yerler bulabilirsiniz? Düşmanlara gelince oyun benzerlerinden ayrılıyor. Alone'da düşmanlar oyunu bitirmeniz için engeldir, devam etmek için öldürmeniz gerekir. Ecstatica'te böyle değil. Oyun içinde karşınıza çıkacak birkaç tane yaratık var. Bunlar gerçek senaryo engeli değil. İsterseniz hiç birini öldürmeden oyunu bitirebilirsiniz. Oyunun diğerleinden bir farkı da düşmanların gerçekten akıllı olması. Sizi kovalıyorlar, tuzaklar kuruyorlar eğer fazla hasar verirseniz sizden kaçıyorlar! İyileşip sizi başka şekilde yakalamaya çalışıyorlar. Yaratıklar sizi pusuya düşürüp bayıltırlarsa değişik şeyler yapıyorlar (görürsünüz). Daha önce hiç bir oyunda gerçekten kovalandığımı hissetmemiştim. Tabii siz kaçarken başınıza her türlü aksilik geliyor. Taşa takılıp düşüyorsunuz ya da başka bir yaratığın tuzağına düşüyorsunuz!!! Enerjiniz herhangi bir şekilde belirtilmemiş. Ne durumda olduğunuzu adamınızın hareketlerinden anlıyorsunuz. Yani adamınız kolu tutup topallamaya başlamışsa dikkatli olun demektir! Oyunda ilerledikçe ilginç karakterle karşılaşıcaksınız. Oyunun gidişatını direkt olarak etkilemeseler de birşeyler öğrenmenizi sağlıyorlar. Artık yavaş yavaş çözüme girelim. Çözümde sadece oyunu bitirmek için yapmanız gereken şeyleri yazdım yani bunun dışında görüp yapabileceğiniz pek çok şey var.



Adamımızın hareketleri keypad'den yapılıyor. 8,4,6,2 yürüme tuşları, 7 sol yumruk (yada soldaki şeyi kullanma), 1 sol elle alma (bırakma), 9 sağ yumruk, 3 sağ elle alma (bırakma), 5 eğilme, F1 dikkatli yürüme, F5 normal yürüme, F9 koşma...

Anlayabileceğiniz gibi yanınızda sadece iki eşya taşıyabiliyorsunuz. Oyun da neyin ne zaman olacağı değişiyor o yüzden sık sık save alın. Kadın ve ya Erkek olarak oynamak oyunu değiştirmiyor. Oyuna su almak için geldiğiniz bir köyde başlıyorsunuz. İlerde gördüğünüz küçük kızın yanına gidin. O da ne! Hareket ederek buradan kurtulun. Burası sizin için çok tehlikeli bir yer. Suyu

başka yerden de bulabilirsiniz. Hemen başladığınız yere gelin ve köprüden geçerek buradan ka— Köprü!? Başka bir çıkış olmalı. Bu arada size ilk saldıran çekirge bacaklı kahverengi yaratık hiç bir şekilde ölmüyor. Onun dışında herkesi öldürebiliyorsunuz. Belki kız size yardım eder? Oyuncak ayısını istiyormuş... Buradan çıkıp sağa sapıp yolun sonundaki yere girin. Bu sarhoş yaratık size birşey yapamaz yanından dikkatlice geçin. Oyuncak ayı burada, bir de buradaki kitabı okuyun. Burada ilginç şeyler oluyor? Yukarı çıkıp formüle bakın. Kıza ayısını verip onu takip edin. Huh! Sığmadık. İyi biz de zindanlara ineriz. Skeletal arkadaşları uğurladıktan sonra aşağı inmeye devam edin. !!??? Buradan kaçmanız gerekiyor!!!



Yukarı çıkın kilisenin kulesinde bir rahip var ama size şeytan diyor. Manyak mı ne? Aşağı da aslımış rahibin yanından kahverengi otu alın. Formülün olduğu yere gidip otu atın. Buradan çıkıp sağdan devam edin ve kılıcı bulun. Sonra save yapıp ağır zırhı giyin ve açıklık alana gelin sonra load yapın (bunu görmenizi istedim de). Kilisenin karşısında bir inn var. Adamı yaratıktan kurtarın. Onunla konuşun. Bir yere götürüp anlattıklarını dinleyin. Raftan yeşil otu alıp aynı şekilde formülün yanına... Şimdi ağaçlık alana gelin ve sağa doğru (manastıra) ilerleyin yerden çiçeği alın. Formülün yanına gidin ve karışımı için. PUFF! Kızın girdiği yere gidin (7 ve 9 zıplama, kimseye vuramıyorsunuz). Biraz ilerleyin ve eski halinize dönüp yukarı çıkın. İhtiyarın üzerine yürüyün. Korkup kılıcı size versin. Şimdi yine yeşillik alana gidip sola devam edin (Kale). Kalenin yanından dolaşıp küçük klubeye gelin. Güzel prenses(!)'ten süpürgesini ödünç alın ve son hız(!) göle gidin ve taşın üstüne çıkın. Lady of Lake sizi şovalye yapçak. Kaleye çıkın (arkandan girin). Adamı dinleyin ve sonra kuleye çıkın. Kuleden aşağı inin. Kimse geçemez diyen yaratığın yanından geçin ve arkasından vurarak öldürün. Görünmez adamları da hakladıktan sonra dragon'un olduğu yerden devam edin, save alın. Mızrakları geçmek için milim hesabına gerek yok. Doğru yerden çapraza durmadan koşarak geçiyorsunuz (5-10 kere de olur). Tabutun yanına gelin ve zırhı giyip diğer skeletal amcayı öldürün (gerçi zaten ölü ya...). Sonra köstebek

heykellerinin arasından girip kitabı alın. Sonra diğer tarafa girin ve havuzun yanından krala gidin. Kendinizle savaştıktan sonra kralı da haklayın ve yukarı çıkın. Kliseye gelip kitabı alın ve manastıra gidin. Girişte dua kitabını bırakın (hangisi olduğuna dikkat edin). İçeri girip relic'i alın ve yan odadaki çukurdan atlayın. Kalenin yanına dönün ve stone henge'e gelin. Kitap ve relic elinizdeyse birşeyler olacak ve relic'le ateş edebileceksiniz. Olmadıysa dua kitabı yerine büyü kitabını bıraktınız demektir. Geri gidip öbürünü alın. Relic büyülenince kaleye çıkın ve zindan da kitabı aldığınız yere gelin. Kapıdan girin ve aşağı inin. Buralar çok güzel. Save edin. Oyunun iki sonu var. Relic'i bırakmak ya da savaşmak. Bitti.... Dediğim gibi oyun kısa ama burada yazmadığım yerler var. Oyunla ilgili söylecek başka birşey yok. Mutlaka oynayın. Bulursanız cd'sini alın. Daha önce bu tür bir oyun oynamadıysanız, Alone 1-2-3 ve Time Gate sizi bekliyor. Değişiklik isteyenler için de Little Big Adventure var. Bu arada Ecstatica 2 çıktı ama hala buralarda yok. Elime geçer geçmez yazıcam. Siz önce bunu bitirin. Yazı bittiğine göre biraz geyik yapayım. Şu yeni oyunlardaki pentium minimum lafı beni iyice sinir etmeye başladı. Yakında Serkan'ın kitlesine girecem galiba? Bu arada bana e-mail atan arkadaşlar, ne yazık ki benim internet'im yok yani e-mail'leriniz bana ulaşmıyor (Artık seneye). Sorularınızı mektupla sormanızı rica edicem. Uzun zamandır net'e birşey yazamıyorum (ders falan) artık Emin'in yaz diyipte yayınlamadığı yazılarımla yetinin. Yeni oyunlardan da Blood adında bir doom gibi çıkacak (demosunu oynadım). Şu ana kadar oynadığım en hızlı ve en detaylı doom gibin. Demosunu bir yerden bulup görün. Neyse artık gelecek ay görüşürüz....

☒Efe "....." Mumoğlu

FİRMA: PSYGNOSIS
TÜR: ARCADE ADVENTURE
SİSTEM
386
4 MB RAM
13 HD 30MB HARDISK
GENEL: %99

SHIVERS TWO

They are everywhere. No where to hide, no where to run!. Bu sözler bazılarınıza tanıdık gelecektir. Evet Shivers'tan behsediyoruz (Yukarıda yazıyo mu? Hadi ya!). Sierra'nın "Şu Myst ne biçin satmış di mi! Hani diyorum KQ 101'i erteleyip bu türde bir oyun mu yapsak? Hem de yeni bir seri başlamış olur." diyerek yaptığı (biliyoruz ki konuşuyoruz) mis gibi (myst gibi - ehe ehe) bir puzzle-adventure idi. Birincisi iyi satmış olacak ki 2.'sini yapmışlar (Yukarı da görüldüğü gibi). Önce bilmeyenler için biraz Shivers'tan (ve genel olarak puzzle-adventure'lardan) bahsedeyim. Shivers'ta çevreyi kendi gözünüzden görüyor (bu durumda diğer oyunlarda başkasının gözünü ödünç alıyormuşsunuz gibi oluyor. Hay allah nasıl söylesem? Doom gibin işte...) render ekranları dolaşıyor (hayır bu tür oyunların el çizimi olması yasak, render daha sıkıcı oluyor diye kullanıyorlar), geldiğiniz render ekranlarda gördüğünüz ilginç şekilleri, yazıları falan not alıyorsunuz (Shivers 1 notlarım 20 sayfa kadardı...), sonra da karşınıza çıkan puzzle'ların bir kısmını elinizdeki notlardan yararlanarak bir kısmını da (zeka oyunu olanları) kendiniz çözmeye çalışıyorsunuz. Şu ana kadar bu tür oyunlarda hep bir tane eşya taşırdınız yani bilmeceler eşyalar üzerine değil puzzle'lar üzerine kurulmuştu. Şimdi, bu oyunlara uzaktan bakıp burun kıvırmak kolay (AMA...) aynı şekilde grafiklerine bakıp hayran olmak da kolay, ama kafanızı verip oynadığınızda normal adventure'lardan (hani eşya üzerine kurulmuş olanlar) daha zevkli gelebiliyor. Çünkü normal bir ikon adventure'da takılırsanız ya salak grafikerin ekranın bilmem neresine sakladığı bir eşyayı almadığınız için ya da inventory'de birbiriyle ilgisi olmayan iki eşyayı birbirine kullanmadığınız için takılırsınız ve genelde bu durumlarda devam edebilme şansı çok düşüktür (Kendimden örnek verdim). Aslında bu oyunun bilmecelerindeki mantığa da bağlı. Herneyse benim demek istediğim bu tür oyunlarda bu durumun olmaması. Yani bir zeka oyununda takılırsanız eninde sonunda geçersiniz. Şu ana kadar da mantıksız bir bilmece görmedim. Dikkatli olup herşeyi not ettikten sonra hiç sorun çıkmıyor. Bunun yanında bu tür oyunların konuları da çok güzel oluyor, oyun bir sürü text ve filmlerle süslenmiş oluyor. Tek bir dejavantaj ise bu oyunlardaki yalnızlık hissi. Oyun boyunca karşınıza hiç kimse çıkmadığı (çıksa bile tek taraflı bir konuşma ile bir ipucu daha alıyorsunuz) gibi render grafikler sayesinde de iyice içiniz bunalıyor. Bir de başımıza her bir halt gelmesine rağmen karakterimizin gıkını çıkarmaması kendinizi iyice yalnız hissetmenize neden oluyor. (Bunun kendimizi oyunun kahramanı olarak hissetmemizi sağlamak için yaptıklarını düşünüyorum ama birisi bunun oyunu sıkıcı yapmaktan başka hiç bir halta yaramadığını yapımcılara söylemeli (Bana bakmayın ben daha White Wolf'tan katalog istemeye üşeniyorum)). Herneyse biz Shivers'a dönelim. Shivers Sierra'nın diğer taklit oyunları gibi kalitesiz değil aksine benzerlerinden çok daha iyi bir oyun. Benzerleri gibi bir tek eşya taşıyorsunuz ama bir kitap bulduğunuzda onu okumak için tekrar yanına gitmek zorunda kalmıyorsunuz. Oyunda karşılaştığınız önemli şeyleri (kitaplar, demolar) flashback sayesinde tekrar görebiliyorsunuz. Ayrıca konu, ses, grafik konusunda da kusursuz ama bunları da anlatarak yazıyı Shivers 1 yazısına çevirmeyelim. Shivers 2 konu olarak birincisinin devamı değil, Amerikan mitolojisini konu alıyor. Olaylar arkadaşlarınızla buluşmak için geldiğiniz Devil's Mouth'ta geçiyor. Tabii ki arkadaşlarınızı bulamıyorsunuz. Daha oyuna başlar başlamaz kasabadaki insanların garip bir şekilde kaybolduğunu öğreniyorsunuz. Çevreyi araştırmaya başladıkça arkadaşlarınızı ve kasaba halkını Darkcloud adında bir "şey"in kaçırdığını ve onları kurtarmak için sizin seçildiğinizi (sürpriz! sürpriz!) öğreniyorsunuz. Amacınız Darkcloud'un hazırladığı bilmeceleri çözerek gerçek bir savaşçı olduğunuzu göstermek ve 12 prayer stick'i toplamak. İlk önce Shivers 2'nin özelliklerini yazalım:

✓İlk gözünüze çarpan şey doğal olarak 360 derecelik bakış açımızın olması. Yani her yöne bakabiliyorsunuz. Bu aşağıda ve ya yukarıda da birşeylerin olabileceği anlamına geliyor dikkatli olun. Bunun yanında bir şeye klikliediğinizde onu zoom'lu olarak görüyorsunuz.

✓Pointer'ımız alabileceğimiz, kullanabileceğimiz ve etki edebileceğimiz bir şeyin üstünden geçince renk değiştiriyor (sonunda koymayı akıl etmişler).

✓Shiver 2'de birden fazla eşya taşıyabiliyorsunuz. Bu eşyaları nasıl ve nerede kullanacağınızı çevreyi dikkatlice araştırarak öğrenebilirsiniz.

✓Birinci oyunda olduğu gibi bu oyunda da life essance var. Life essance ekranın altındaki çizgi oluyor. Darkcloud'un tuzaklarından birine düşerseniz, prayer stick taşırken veya Devil's Mouth'tayken life essance azalır. Prayer stick'i altar'da (sonra anlatıcam) doğru yere koyarsanız life essance artar. Devil's Mouth'ta gezerken ekranın altında ve ya üstünde görebileceğiniz spiral şeklini alırsanız yine life essance kazanırsınız.

✓Oyunda bir harita var (eyoooo!!!). Bununla daha önceden gitmiş olduğunuz yerlere gidebiliyorsunuz.
✓Oyuna katılan en büyük yenilik (oyuna kötülük mü olmuş bilemiyorum) zeka oyunlarında takıldığınız zaman options'tan bir seçenekle bilmeceyi bilgisayara çözdürmek. Bazı salak bilmecelerden sıkılınca işe yarayabilir ama oyunun biraz zevkini kaçırdığı kesin. Belki de eşya sayısını arttırarak eksikliği kapatmaya çalışmışlardır.
✓Oyun kasaba ve Devil's Mouth'tan oluşuyor. Kasaba bayağı büyük. Haritada adı görülen heryere gidebiliyorsunuz.

Amacınız demin de dediğim gibi Darkcloud'un puzzle'larını çözerek prayer stick'leri toplamak. Bir prayer stick aldığınızda ikonumuz prayer stick haline geliyor (yani bırakamıyoruz) ve prayer stick (diğer adıyla bahos) life essance'ınızı emmeye başlıyor. Prayer stick alınca hemen kanyona gidip prayer stick'i aldığınız yerde gördüğünüz sembolü aramaya başlayın (Zaten mouse üstüne gelince rengi değişiyor). Şekil tek başına ve ya insan (yaratık?) figürlerinin içinde de olabilir. Bunu yapınca bir tangram puzzle'ı çözüp mavi merdivene gidiyorsunuz (kanyonun içinde). Bu arada kanyon derken Devil's Mouth'u kastediyorum. Burada kapıyı bulup yanında, üzerinde şekiller bulunan yere clickleyip arkasındaki skull'u döndürün ve kapı açılsın. Burada altar'ın başına gelip prayer stick'i yakınında gördüğünüz şeklin olduğu yere koyun. Burada save edin ki yanlış yaparsanız tekrar deneyebilin yoksa prayer stick aldığınız yere geri dönüyor.
✓Oyun sırasında bazen bir kadının ruhu çıkıp bize bilgi veriyor ya da uyarılarda buluyor. Onu dinleyin.
✓Puzzle'ların ortasında save ederseniz, biraz gerisinden devam ediyorsunuz ve load edince puzzle en başta oluyor. Yani tam kaldığınız yerden devam edemiyorsunuz.
✓Oyunu internet'ten oynayıp başkalarıyla puzzle çözebiliyorsunuz! Ayrıca oyunun bazı puzzle'larını yeniden düzenleyebiliyorsunuz.
✓Oyunda bir de puanınız var. Bu puzzle çözüp (yeniden düzenlediğiniz puzzle'lar puan vermiyor), life essance alınca artıp, life essance kaybedince azalıyor. Eğer bir puzzle'ı bilgisayara çözdürürseniz....
✓Oyunda puzzle'lar çoğunlukla birbirinden bağımsız yani hepsini sırayla çözmeniz gerekmiyor.
Dikkatinizi çekerim, hepsini dedim yani cümlede bazı puzzle'lar bağlantılı olabilir demek istedim (yolda yürürken taşlanmak istemiyorum da). 3 tane de bitişi varmış.
✓Oyunun müzikleri yine mükemmel. Adını unuttuğum bir gruba yaptırmışlar.. Ayrıca oyun içinde bu grubun video kliplerini de izliyorsunuz. Tabii ki oyun için ipuçları veriyorlar. Ama gerçekten güzel çekilmişler. Flashback'le de tekrar tekrar seyredebiliyorsunuz.
✓Ayrıca Shivers 1'den çok çok daha fazla konuşma var. Oyunun asıl zevki detaylarında olduğu için herşeyi okuyun ve dinleyin. Böylece kasabada eskiden olmuş olayları da öğrenebilirsiniz.
Şimdi oyuna başladınız, altta bulunan panelde göz ikonu eşyalarınıza bakmanızı sağlar. Ayrıca iki eşyayı birlikte kullanmak istiyorsanız birine zoom yapın ve diğerini zoom'daki eşyanın üstüne click'leyin. Onun yanındaki çizgi life essance (yukarıda anlattım), onun üstünde eşyalarınız bulunuyor. Aynı anda on iki eşya taşıyabiliyorsunuz. Prayer stick'ler eşya sayılmıyor zaten bir tanesini alınca koşa koşa gidip altar'a koymanız gerekiyor (ayrıntılı bilgi yukarıda). Altındakilere gelince flashback, biliyorsunuz daha önce gördüğünüz önemli şeyleri tekrar görmenizi sağlıyor, map ise map! daha önce gittiğiniz yerlere gitmenizi sağlıyor. Ayrıca kanyondaysanız hiç hasar almadan başka yere gitmenizi de sağlıyor yani işiniz bitince map ile çıkın. Internet, ne bilim ben internet'i olanlar düşünsün... Options'ta geyik yapmadan hemen configurations'u

anlatıcam. **Captions** sağırlar ve zor işitenler için yapılmış diyor manual. Birisi Sierra'ya yazıp sağır olmadığımızı ama salak seslendirmelerinden bir halt anlamadığımız için bu option'u kullandığımızı söylesin (gerçi seslendirmeler güzel ama onlar bize ... attı bizde onlara...). **Smart cursor**, ikonun aktif olduğu yerlerde yanmasını engelliyor (yani siz bu seçeneği seçince öyle olucak). Yani bunu kim ister ki? **Full/Half screen**, zenginler ve fakirler demek oluyor. Parayı bastıran büyük izler, diğerleri küçük manasında... **Solve current**

puzzle hala iyi mi olmuş, kötü mü olmuş karar veremediğim zeka oyunlarını bilgisayara çözdürme olayı. Çözdürmek için zeka oyununu oynuyor olmanız gerekiyor. Eğer çözülmezse o zeka oyunu değil daha önce gördüğünüz birşeye dayanan bir bilmece demektir. **Sound performance**, sesin kalitesi oluyor. Valla ben hız mız anlamam ses kartına o kadar para verdim müzikleri olabildiği kadar güzel dinlemek istiyorum. **Pan speed** ekranın dönme hızı oluyor ve **pan size** da bu ekranın büyüklüğü oluyor. Ben küçük boy alıyım. Bu işlemler keyboard'dan da yapılıyor:

F2: Pan size,
F3: Caption,
F4: Smart cursor,
F5: Full/Half screen,
Ctrl+S: Save,
Ctrl+End: Quit....

Yazının burasına kadar geldiğinize göre tam çözüm değil de tanıtım olduğunu anlamışsınızdır. Herneyse ben size oyunla ilgili birkaç tavsiye ile bazı bilmecelerin çözümleriniz yazayım:

✓Darkcloud her yerde, kendinizi kollayın!

✓Kanyonda enerji kaybetmemek için hızlı davranın.

✓Oyuna başladığınız zaman adama parayı vereceksiniz. Sonra odanıza gelince tekrar buraya dönün ve ilk prayer stick'i alın. Yukarıda anlattığım şekilde altar'a koyun ve geri gelip masanın üzerinden sakızı alın. Televizyonun yanına gidin ve kırmızı ışığa sakız yapıştırın. Böylece Tv izlerken kendinizi kanyonda bulmayacaksınız. Ayrıca kanyona gitmek için de bu yolu kullanmayın haritadan gidin. Herneyse Tv'deki bütün klipleri seyredin. Oyunda ilerledikçe tekrar seyredin bir çok ipucu bulacaksınız.

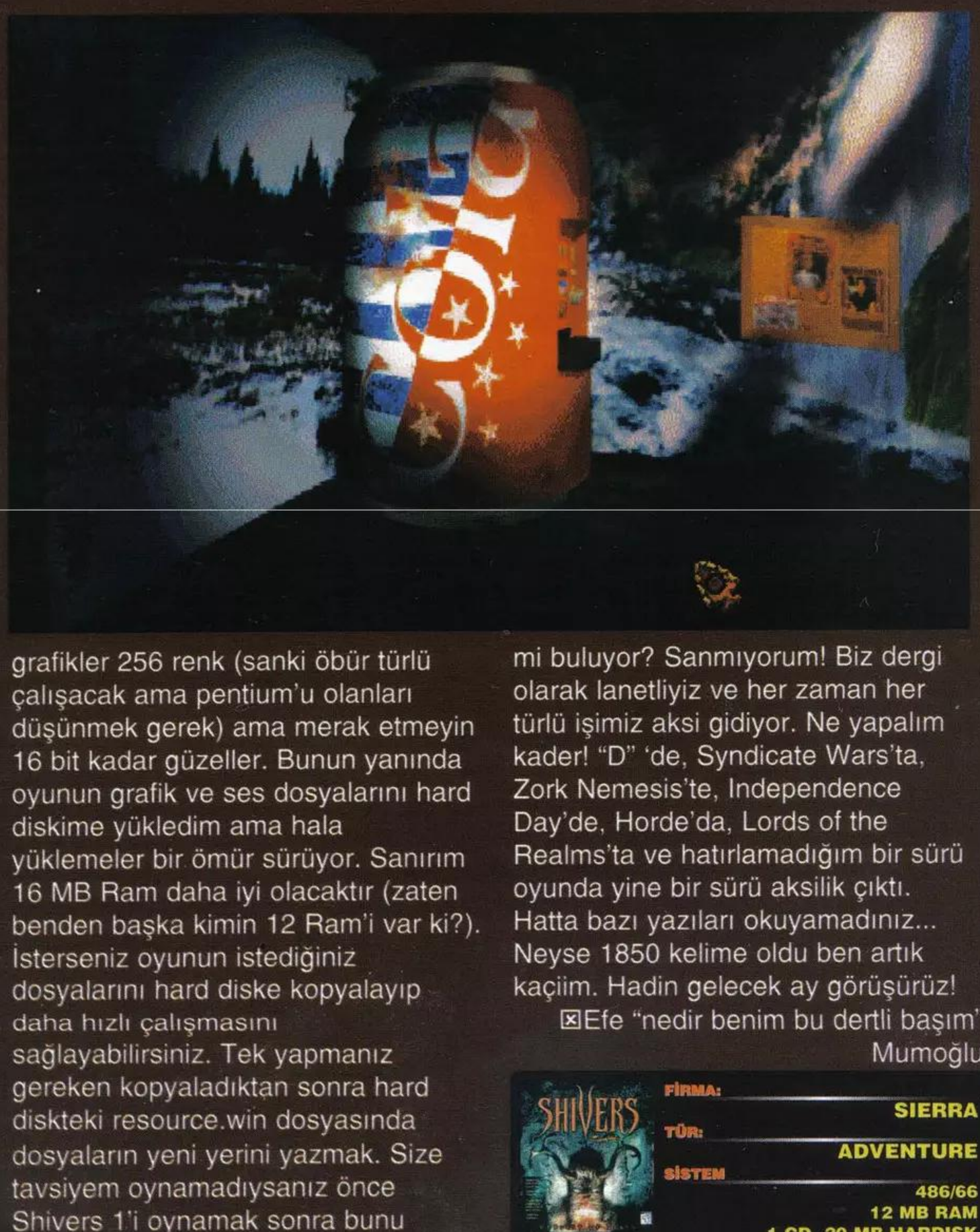
✓Her bilmeceden sonra kasabayı tekrar dolaşın bazı şeyler değişmiş olabilir.

✓Motel lobisinden pil almanız gerekiyor bunun için makineye başka bir yerde bulacağınız para ile yanınızdaki parayı kullanıp atın (Önce paralara bakın sonra diğer parayı o paraların üstüne bırakın).

✓Kilisede bingo makinasındaki toplara şu sırayla basın: 6, 3, 8, 6, 5, 7, 3, 5, 7, 2, 1, 4, 6, 7.

✓Oyunu bitirince explore diye bir seçenek çıkıyor. Buradan windows explorer'dan daha yetenekli bir file manager kullanabiliyorsunuz. Tabii inanmadınız, o zaman oyunun her yerini gezebiliyorsunuz diyim.

Şimdi size bir iyi, bir de kötü haberim var. İyi haber oyun 486/66 ve windows 3.1'de bile çalışıyor olması. Kötü haber oyun 12 MB Ram istiyor, Win95'te sesler daha güzel oluyor ve grafikler 256 renk (sanki öbür türlü çalışacak ama pentium'u olanları düşünmek gerek) ama merak etmeyin 16 bit kadar güzeller. Bunun yanında oyunun grafik ve ses dosyalarını hard diskime yükledim ama hala yüklemeler bir ömür sürüyor. Sanırım 16 MB Ram daha iyi olacaktır (zaten benden başka kimin 12 Ram'i var ki?). İsterseniz oyunun istediğiniz dosyalarını hard diske kopyalayıp daha hızlı çalışmasını sağlayabilirsiniz. Tek yapmanız gereken kopyaladıktan sonra hard diskteki resource.win dosyasında dosyaların yeni yerini yazmak. Size tavsiyem oynamadıysanız önce Shivers 1'i oynamak sonra bunu almak. Eh oyunla ilgili söyleyebilecek başka birşey kalmadı ama üç sayfa da kolay dolmuyor! Sayfaları koca koca fontlarla doldurmak yerine biraz mavra yapıcam. Örneğin bu yazı neden böyle oldu. Şimdi derginin çıkmasına 1 hafta kala Emin bana Ark of Time'ı yazmamı söyledi. İyi, peki dedim aldım, oynadım, ilerledim ve takıldım. Genelde adventure oyunları Emin'in bana verdiği 4 günde bitmediği için yazıyı yazamayacağımı söyledim. Neyse son anda Mert beni arayıp Shivers 2'yi yazmamı istedi. Ben de uzun zamandır Shivers 2'yi beklediğim için balıklama atladım. Ark of Time için ayrılan üç sayfa Shivers'a devredildiği ve benim oyunu bitirmem için gereken sürede son yazılılarıma çalışma zorunluluğum, oyunun bende öküz gibi yavaş olup oynamak daha uzun sürdüğü için Shivers'ın da tam çözümü olamadı. Zork Nemesis'i de iki günde bitirip yazmıştım ama o zaman okul yoktu, ayrıca hala Zork hakkında sorular geliyor yani iki günde adventure bitirip yazmak ne okuyucu ne de yazar için iyi oluyor. Bu ay Shivers 2 için tanıtımla yetiniyoruz maalesef... Bilmiyorum acaba ben mi lanetliyim? Bütün bunlar sadece beni mi buluyor? Sanmıyorum! Biz dergi olarak lanetliyiz ve her zaman her türlü işimiz aksi gidiyor. Ne yapalım kader! "D" 'de, Syndicate Wars'ta, Zork Nemesis'te, Independence Day'de, Horde'da, Lords of the Realms'ta ve hatırlamadığım bir sürü oyunda yine bir sürü aksilik çıktı. Hatta bazı yazıları okuyamadınız... Neyse 1850 kelime oldu ben artık kaçiim. Hadin gelecek ay görüşürüz!



☒Efe "nedir benim bu dertli başım" Mumoğlu

FİRMA: SIERRA
TÜR: ADVENTURE
SİSTEM 486/66
12 MB RAM
1 CD 20 MB HARDISK
GENEL: %94

BOĞAZİÇİ COMPUTER®

ORJİNAL CD'LER 999.000 TL DAHİL!

187$+KDV

PENTiUM 150
16MB RAM
1.2H.DiSK
2MB G.KARTI
16X CD-ROM
16 BiT SES KARTI
VE ORJ.WiN 95

105$+KDV

PYHTON5
9$+kdv

WARCRAFT
3
GE-Li-???

apache
33.600
fax modem
95$+KDV

PixelView Combo TV turbo

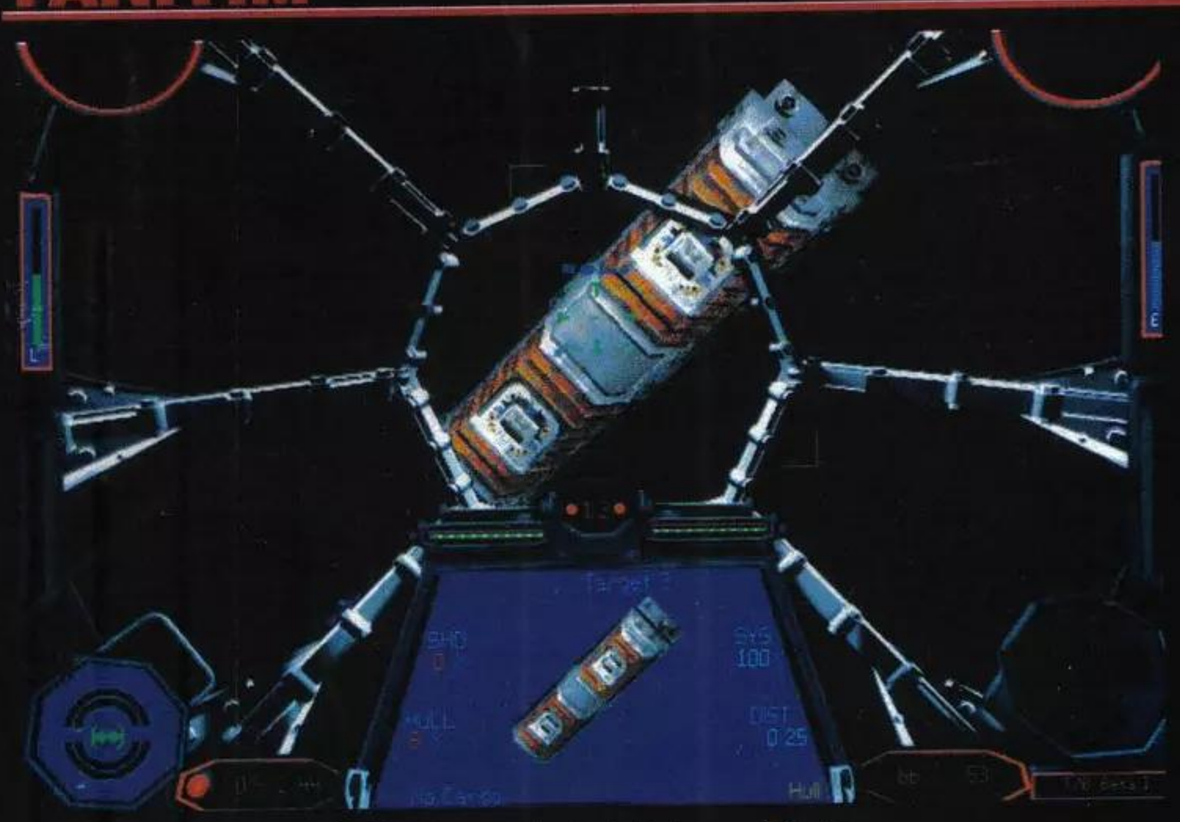
2 MB PCI VGA CARD 1 TV
TUNER + TELETEXT+VIDEO
CAPTURING+UZAKTAN
KUMANDA+MPRG PLAYER

CD/CD-ROM KUTULARI
DiSKETKUTULARI/TOZ ORTULERi
AKSESUARLAR/A4 TECH MOUSE
JOYSTIC/SOUND FORCE
MIDI KEYBOARD/HANDY SCANNER
PAGE SCANNER/FLATBED SCANNER
VE DAHA NELER VAR NELER !!!!

ADRES: HAKLKÇI SOK. BAKIRKÖY PASAJI
31/16 BAKIRKÖY / İSTANBUL

5 72 16 24 5 43 89 57 FAX

NOT:KiTAPCIĞI OLAN CD'LERi TERCiH EDiN !!!!



Nedir ki ya? Allahınız aşkına biriniz çıksın söylesin bana: "Böyle böyle kardeşim, hiç takma sen bunları kafana, başkalarını anlamaya da çalışma" desin. Desin ki: "Olm, deli misin divane misin, yazısını yazar yazmaz, sayfaları yapar yapmaz, lafını sokar sokmaz, intihar da eder, yüzüne de tükürür, arkandan da konuşur, seni aldatır da yüzüne baka baka yalan da söyler, gerekirse de süründürür" desin. Ama demekle kalmasın beynimi uyuşturusun, ellerimi bağlasın, gözlerimi kör etsin, hormanlarımı da tuvalete boşaltsın. Boşaltsın ki diğer insanların pislikleri bulaşmasın ağzıma burnuma, yüreğime... Geçen gün eve geldiğimde annem babaannem ile konuştuğunu ve babaannemin beni sorup "Mert'in yüzü gülüyo mu?" dediğini söyledi. Babaannemin bana sunduğu bu karşılıksız sevgiden o kadar çok etkilendim ki yatağımda uzun bir süre gözyaşlarımla konuştum.

Eeee sus da X-Wing vs. Tie Fighter'dan bahsetsene de demeyin. Oyunla alakalı bir Star Wars girişi istiyorsanız bakınız ToonStruck'ın girişi. Çünkü ben ne Star Wars serisinin yenilenen filmlerini seyrettim ne Tie Fighter ya da X-Wing oynadım ne de uzay simülasyonu severim. Hatta X-Wing vs. Tie-Fighter joystick ile oynadığım ilk oyun. Peki niye ben açıklıyorum o zaman bu oyunu? Evet ya niye ben? Hem de gece saat 02:50'de. Bunların hiçbiri sizi ilgilendirmiyor aslında. Siz XvT için aşağıdaki uzun, uzun olduğu kadar da yorucu açıklamamı okuyun en iyisi...

Star Wars, X-Wing vs. TIE Fighter, Single & Multiplayer Space Combat Simulation.

Çoğunuz ya X-Wing ya da Tie Fighter oynamışsınızdır. Ya da uzay simülasyonu ile ne demek istediğimi anlıyorsunuzdur. Uzay gemimiz ile görevden göreve koşacağız, pilotlar arası turnuvalara katılacak. İmparatorluk görevlileri olarak ya da asiler olarak uzayda aslanlar gibi çarpışacağız. Peki oyun, önümüzdeki ekranda klasik bir Star Wars girişi ile açıldı. Yazılar da geçti. Bakalım monitörümüzde neler görüyoruz: En üstte:

Pilots
İstatistik hastaları için ideal yer. Ben hangi görevde ne yapmışım. Kaç gemi haklamış, kaç puan almış ve hangi rütbelere yükselmişim gibi sorularınızın cevaplarını bulabileceğiniz yer.

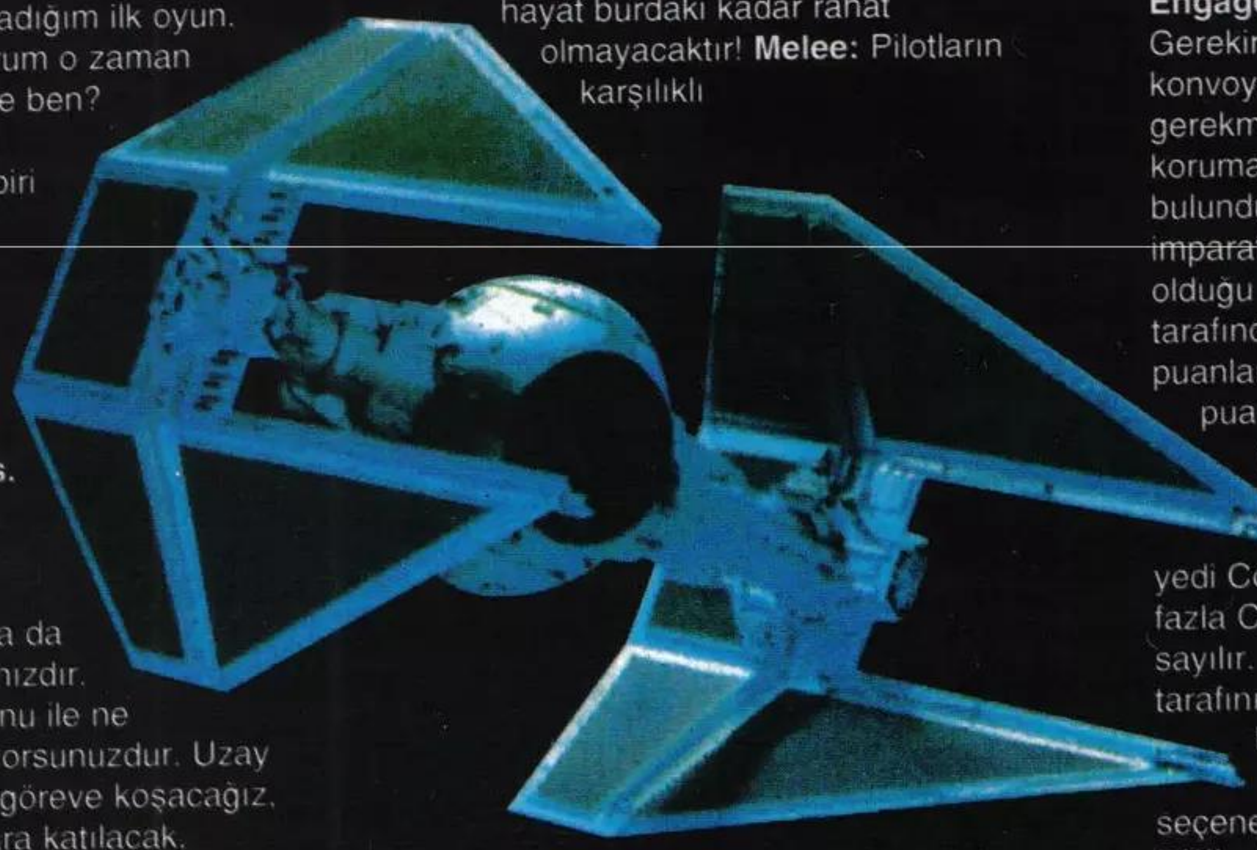
Craft Database
WvT'daki tüm uçan nesneler hakkında detaylı bilgilere erişim. Oyunun başında bir kere bakılıp sonra bir daha uğranılmayacak bölümü.

Fly Solo
Bilgisayarınız ve siz. Ne modem bağlantısı ne de network olayı. O zaman Fly Solo seçeneği size göre demektir. 5 değişik görev bölümü var: Exercise, Melees, Tournaments, Combat Engagements, Battles. Bu görev başlıkları altında ister İmparator birliklerinde istersenizde Rebellian olarak savaşabiliyorsunuz. **Exercise:** XvT'a başlangıç için ideal görevlerden oluşuyor. Her bir görev, oyundaki başarınızı arttırmak için size eğitime yöneliktir. Burdaki görevlerden 1 kişilik olanları değişik gemilerde değişik sistemleri tanımaktan ibarettir. 2 ve 8 kişilik görevlerde, tüm pilotlar aynı ordudan olduğu için takım çalışmasını öğrenmeye çalışıyorsunuz. Takım ruhunu ve daha gelişmiş taktikleri öğrenmelisiniz. Gerçek hayat burdaki kadar rahat olmayacaktır! **Melee:** Pilotların karşılıklı kapışmasını sağlayan görevler, 8 pilotun bulunduğu Melee tipi görevlerdir. Japon kale oynayabileceğiniz gibi (herkes tek) iki kişilik dört takım olarak ve ya dört kişilik iki takım olarak da savaşabiliyorsunuz. Sıcak savaş kabiliyetinizi arttırmak için Melee tipi savaşlara katılın derim. Melee'lerde belirli bir sürede, yok edebileceğiniz kadar pilotu yok etmek esas hedef. Gerisi ayrıntı.

Tournament: Gerçek pilotlarla pilot adaylarını birbirlerinden ayıracak esaslı bir savaş turnuvası. Tüm pilotların başarılılarının adaletli bir sıralamasının yapılması için 3 ya da 5 Melee görevinden oluşan uzun, uzun olduğu kadar da yorucu sezon. Herkes tek ya da iki kişilik takımlar halinde katılınabilecek olan bu turnuvalarda kim en iyi, toplam puanlardan belli olacaktır. **Combat Engagements:** Uzayın binbir türlü hali var. Gerekirse vurup kaçmalı, gerekmese dahi konvoya eskortluk yapmalı, gerekip gerekmediğini bilmeden de olsa ana geminizi korumalısınız. İşte değişik değişik görevlerin bulunduğu Combat seçeneği. Bu görevlerde imparator birliklerinin ve asilerin amaçları ayrı olduğu tarafında savaştığınız birliğin amacına uygun puanları toplamalısınız. Uzayın derinliklerinde puan aramayın, düşman birlikleri yok etmeye bakın. Beraberlik halinde maç tekrarlanır! **Battle:** Ve sonunda gerçek bir savaş. Üç, beş ya da yedi Combat serisinden oluşan Battle'larda en fazla Combat kazanan tüm savaşı kazanmış sayılır. Her savaş için defans ya da ofans tarafını seçebilirsiniz.

Fly Solo bölümünde aşağıda gözünüzden kaçmayan bir takım seçenekler var:

Difficulty:... **Randomize:** Başlangıç pozisyonu, düşmanın beceri seviyesi ya da kargoların yerleri gibi görevlerde değişebilen durumları rastgele başlatıp başlatmamak için. **Craft Waves:** Uçuşun son gemisi yok



TIE FIGHTER

Erkek olan bunla çıkar göreve. Kıvrak ama sıfır shield ve missille'sizlik yüzünden Tie Fighter anca usta starfighter'ların başarılı olabileceği bir gemi. Ha bi de, kainatın en seksi ses efektine sahip, haydi hep beraber, WUUAAAAaaahhhhhhh.

SPEED: 100MGLT
MOVEMENT: 96 DPF
SHIELD: ---
WARHEAD: ---

TIE INTERCEPTOR

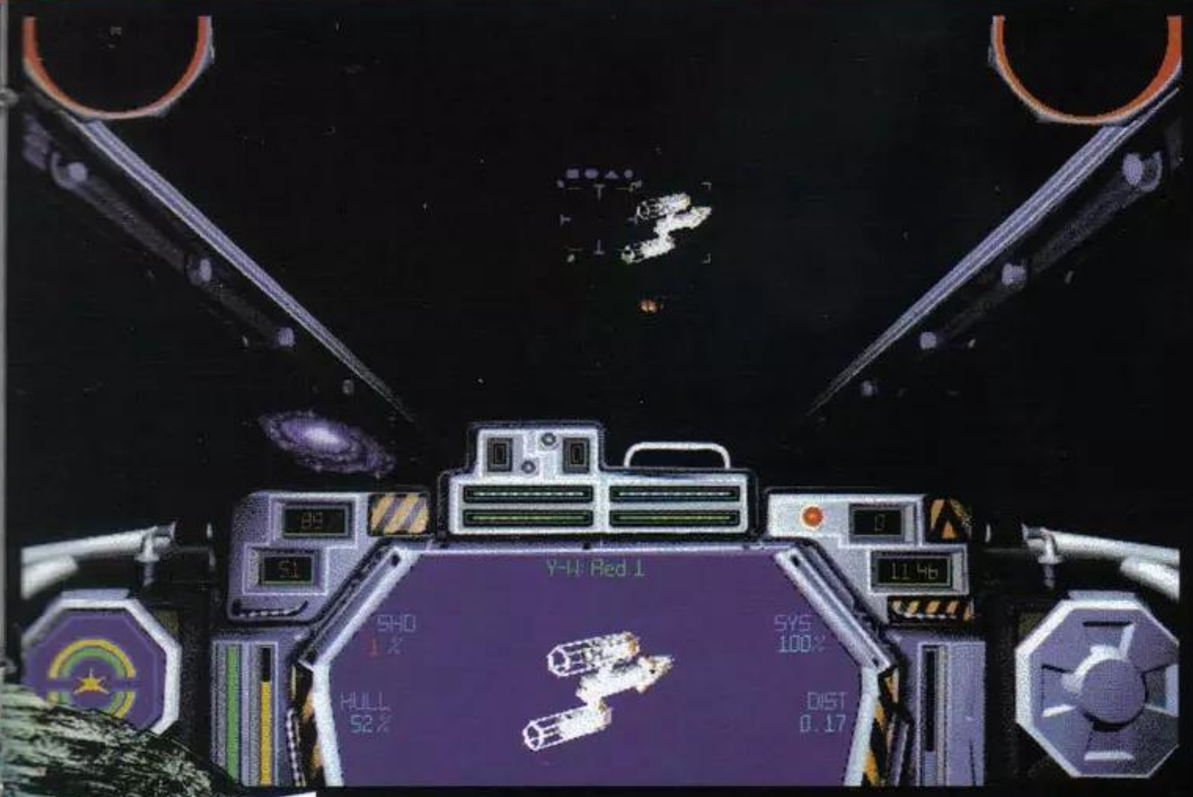
Darth da salak diil tabi. Baktı Tie Fighter'larla göreve gönderip kurban edilecek adamlar azalıyor, biraz masrafa girdi. Interceptor'u design ettirdi. Nispeten daha iyi bir avcı, her göreve yetmesi lazım. Yetmiyorsa sorun sizde.

SPEED: 111MGLT
MOVEMENT: 104 DPF
SHIELD: ??
WARHEAD: ---

TIE ADVANCED

Darth da salak diil demiştim di mi? Kendine özel yaptırdığı fighter'ın planlarına göre hazırlanan bu gemi en iyisi. Hem de EN IYISI. Bana Tie Advanced, size istediğiniz gemi, istediğiniz yerde, istediğiniz zaman kapışırız.

SPEED: 133MGLT
MOVEMENT: 104 DPF
SHIELD: 40SBD
WARHEAD: 8



E FIGHTER

edildiğinde ya da base'ine döndüğünde tüm uçuş gemileri yenilenebilir. **Starfighter Collisions:** Diğer gemilerle çarpıştığınızda hasar alıp almamayı değiştirebilirsiniz. Eğer bu seçeneği **"off"** yaparsanız topladığınız puanlar düşük olacaktır.

Battle Length: Bir savaşı kazanmak için kazanılması gereken görev sayısı. Fly Solo'dan **Quick Start** seçeneği ile geminizi seçmeden, brifinge katılmadan uzayın derinliklerinde göreve başlıyorsunuz. Eğer görevlerde yapmanız gerekenleri biliyorsanız ve kullanacağınız geminin ismini önemsemiyorsanız Q.S. yapın.

Host Game

Diğer pilotların da katılacağı bir oyun yapmak için uğranılacak ilk adres. Yani birden fazla pilotlu oyun için bilgisayarınız evsahipliği yapacaksa buradan oyunun tüm özelliklerini, oyuna katılacak pilotları kontrol ediyorsunuz. Multiplayer oyuna geçmeden diğer pilotların bu oyuna nasıl katılacağına karar vermeniz gerekiyor. **Config** seçeneğinin Multiplayer **Connection Option**'indaki 4 değişik seçenekten birini seçebilirsiniz. Host Game seçeneğinde işe oyununuzun ismini koymakla başlıyorsunuz. Bundan sonra diğer pilotların katılımını bağlantı seçeneğine göre sağlamalısınız. Pilotların katılımından sonra tek kişilik oyundakine benzer seçeneklere ilave olarak şunlar var:

Joining Game: Open ile her isteyen pilotun katılabileceği. **Require Password** ile ise şifreli bir oyun yaratabiliyorsunuz.

Mission Time Limit: Melee tipi kapışmalar için zaman sınırlaması koyabilirsiniz.

Last Team Time Limit: Bir takım, görevde başarıya ulaştıktan ya da başarısız olduktan sonra tek takım kaldığında oyunun sona ermesini sınırlayan zaman.

AI Opponents: Melee'lerde bilgisayar kontrollü gemilerin olup olmamasına karar verin.

Craft Selection: Görev seçildikten sonra pilotların gemilerini değiştirebilmelerine olanak verme ya da böyle seçildi hayatta değiştirtmen abi, seçeneği.

Locate Players: Bilgisayarın değil de bizim pilotların kullandığı gemileri gördüğümüzde gemilerin kutu içine alınarak taciz edilmesini istiyorsak eğer, tacizci seçenek burda.

Görev seçme ekranını geçtikten sonra oyuna yeni bir pilot katılamayacağını bildiğiniz için tüm pilotların oyuna katılmalarını görev seçimini yapmadan tamamlıyorsunuz.

Join Game

Önceden yaratılmış multiplayer bir oyuna katılmak için başvuracağınız seçenek. Config'ten bağlantı şeklinizi belirledikten sonra burdan oyuna katılabilirsiniz. Ben modem ya da network ile XvT oynamadığım için burdaki ayrıntıları atlıyorum. Kendi başınızın çaresine bakın.

Karşılaşacağımız menülerin esaslarını görmüş olduk. Uçuş ekranında karşılaşacağımız ve dikkat etmemiz gereken noktalar da şöyle sıranalanabilir: Enerjimizi Shield ve Lazer arasında hangi oranlarda paylaştırdığımızı gösteren sarı, mavi, yeşil çubuklar. Hızımız ve gemimizin hız yüzdesi. Eğer warheads (füzeler) taşıyorsak bunların sayısını gösteren numaralar, hedeflendiğimiz gemiyi gösteren Target ekranı, dikiz aynalarımız (sol üstte ileri, sağ üstte geri aynalar!), gemimizin shield'larının dağılımını gösteren küçük gemi şekli ve çevresindeki çubuklar. Görev süresini gösteren saat. Gözünüz tüm bunlara bir kaç uçuş yaptıktan sonra alışacaktır. Bir uçak ya da helikopter simülasyonundaki kadar karışık göstergeler değiller. Ben bile 8. görevimde hız göstergemi bulabildim! Yalnız her geminin kendine göre dizaynı var. Aklınız karışmasın. Görevlere başlamdan Quick Start yapmamışsak kullanacağımız gemiyi seçebiliyoruz ya, hangisini seçeceğimize karar verebilmek için bir kaç geminin özelliklerin şöyle bir göz atalım:

A-Wing: çok hızlı, çok çevik, ince shield, 2 lazer + 2 roket, hyperdrive.

X-Wing: hızlı, çevik, orta shield, 4 lazer + 2 roket, hyperdrive

Y-Wing: yavaş, az çevik, kalın shield, 2 lazer + 2 ion + 2 roket, hyperdrive

Z-95 Headhunter: hızlı, çevik, çok ince shield, 2 lazer + 2 roket.

hyperdrive

Peki lazerlerimizden başka silahlarımız neler acaba?

Concussion Missile: Düşman gemisine saldırmanın en güzel yolu. Hızlarından dolayı kurtulmanın çok zor olduğu bu füzelerden kurtulmak için iyi bir pilot olmanız gerekiyor.

Advanced Conc. Missile: Concussion füzesinin geliştirilmişinde hız ve hasar verme çok daha fazla. Sıcak savaşlarda elinizin altında bulunsun.

Proton Torpedo: Uzay istasyonlarına ve Cap gemilerine saldırmak için bu torpidoları seçin. Hızlarının yavaşlığından ve manevra kabiliyetsizliklerinden dolayı savaş gemilerine karşı etkisiz kalacaklardır ama bu dezavantajlarını verdikleri hasar ile kapatıyorlar.

Rocket: Ana (capital) gemilere saldırmak için bence en ideal silah roketler. Proton Torpedo'lar gibi üretildiklerinden öte daha fazla hasar veriyorlar. Ateş edin ve unutun gitsin. O adresine ulaştığında bir patlama duyarsınız. Ama beklemeye değmez, çok yavaşlar. Savunması ise lazerle ve ya Conc. Füzesi ile olabilir.

Space Bombs: Galaksideki en patlayıcı silahlar. 4 atışta koca bir uzay istasyonunu yerle bir (yer yok, gökle bir diyelim) edebilir. Ama atıldığı geminin hızına eşit miktardaki hızla hareket edebildiğini de eklemeliyim. Verilen adese gitme yeteneğine ise güvenmeyin.

Mag Pulse Warhead: Uzaydaki her gemiyi tek vuruşta yok edebileceğiniz silah. Oldukça tehlikeliler. Düşmanın elinde de aynı özelliklerle size karşı kullanılabileceğini unutmayın.

Tractor Beam: Sadece Tie-Figter'lara özgü bu özellik, zavallı isyancı gemilerin motorlarını bozarak yavaşlamalarını ve durmalarını sağlar.

XvT'da dikkatimi çeken bir nokta tek kişilik campaign seçeneğinin olmamasıydı. Görüştüğüm Lucas Arts yetkilileri XvT'nin multiplayer seçeneğinin geliştirilmesi için bu özellikten feragat edildiğini ama ilerki aylarda çıkacak expansion cd'sine tek kişilik

Z-95 HEADHUNTER

Bir nevi uzay Lada'sı. Komutanınız size görev için Headhunter veriyorsa anlayın ki o squadron da beş paralık kıymetiniz yok. Zaman içinde evrim geçirerek X-Wing haline geldi.

SPEED: 100MGLT
MOVEMENT: 86 DPF
SHIELD: 20SBD
WARHEAD: 6

X-WING

Sizi kandırıyorlar. Kahramanlık artistik, Phallus sembolü güzel gemi falan diye. DİNLEMEYİN! Bırakın bu rebel ayaklarını. İmparatorluğa gelin, siyahları giyin, Your Darth Wants YOU!

SPEED: 100MGLT
MOVEMENT: 75 DPF
SHIELD: 50SBD
WARHEAD: 8

A-WING

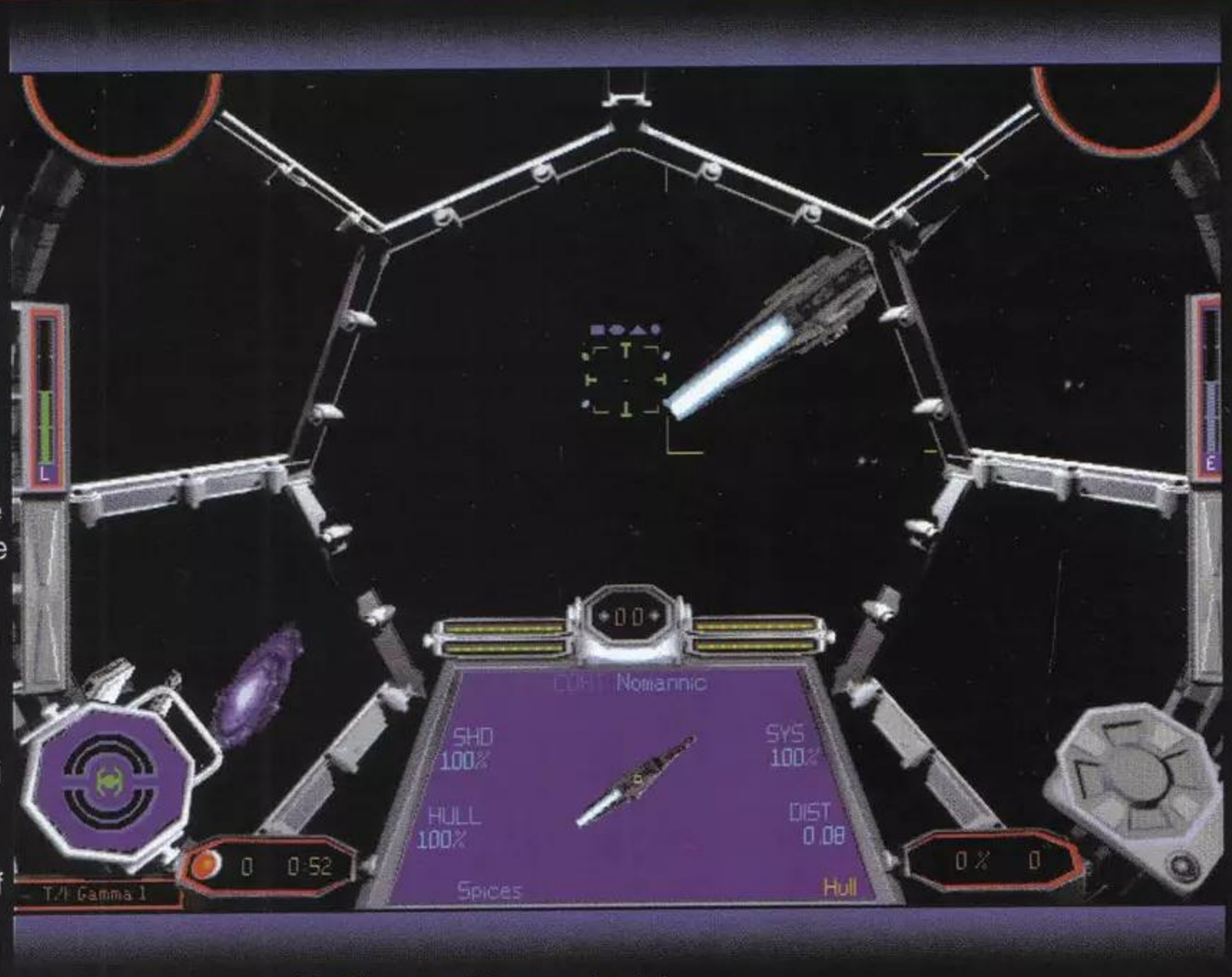
Ya ne oynak gemi ya. İki dakika hedefte tutmak bile zor, çok hızlı çünkü. Korkak, ödlek, hain, rebel köpekleri en önemli özellikleri olan kaçma işini iyi yapsın diye geliştirmişler. Sarı en sevdiği renk olanlara...

SPEED: 120MGLT
MOVEMENT: 96 DPF
SHIELD: 50SBD
WARHEAD: 12

campaign modulü koyacaklarını söylediler desem inanmazsınız şimdi siz bana. Yetkililerle görüştüğüm kısmı unutun, gerisi doğru! Bu cd'de görev oluşturabilme seçeneğinin de olacağı dedikosunu duydum.

XvT, 8 kişiye kadar bir şekilde (modem, network, LAN man felan) multiplayer oynanabiliyorken internet üzerinde sadece dört kişi ile oynanabiliyor. Çünkü... Size ne çünküsünden. Sanki Türkiye'den net üzerinde kaç kişi oyun oynayabiliyor ki?

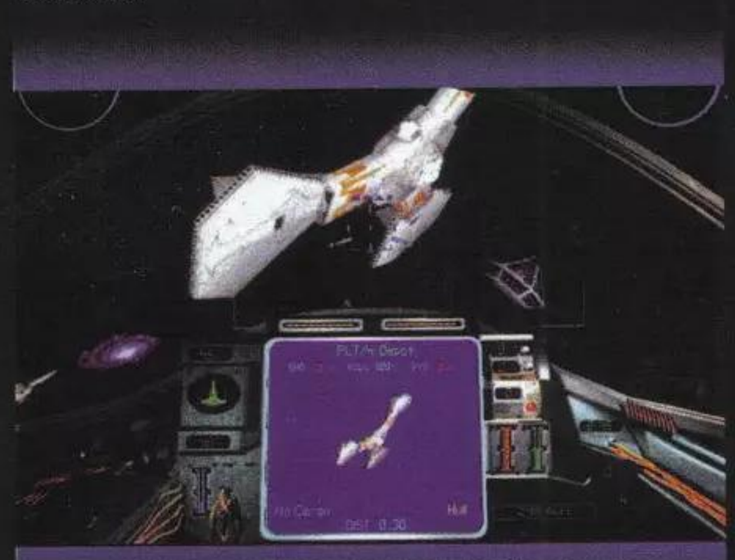
Görev seçimini yaptığınız yerdeki Difficulty seçeneğini Easy, Craft Waves'i Unlimited, Starfighter Collisions seçeneğini de Off yaparak oyunu en kolay durumda oynayabilirsiniz. Başlangıç için ideal konfigürasyon budur. Görev sırasında yok edilen bir geminin tam puanını alabilmeniz için o geminin toplam hasarının 1/3'ünü sizin atışlarınızın yapmış olması gerekiyor. Sadece son vuruşu siz yaptıysanız Assist puanını alabilirsiniz. Joystick ile oynanması gereken XvT'in bir de klavye örtüsü var ki evlere şenlik. İlk bakışta sizi oldukça korkutacaktır belki ama (turkish) klavyeye hakim olmak işin yarısı demektir:



HIZ
- : Hız yüzdesi arttırma
* : Hız yüzdesi azaltma
, : Hız yüzdesini sıfırlama
ğ : Hız yüzdesini %33 yapma
ü : Hız yüzdesini %66 yapma
Backspace : Hız yüzdesi maksimum yapma
Enter : Hız yüzdesini hedefteki gemininki ile aynı yapma
H : Hiper-uzaya girme

GEMİ
J : Diğer gemiye geçiş
Alt E : Eject

GÜÇ
F9 : Lazer yenileme miktarı
F10 : Shield yenileme miktarı
Shift F9 : Enerjiyi shield'dan lazerlere aktarma
Shift F10 : Enerjiyi lazerlerden shield'a aktarma
Shift Ş : Enerjinin tümünü lazerlerden shield'a aktarma



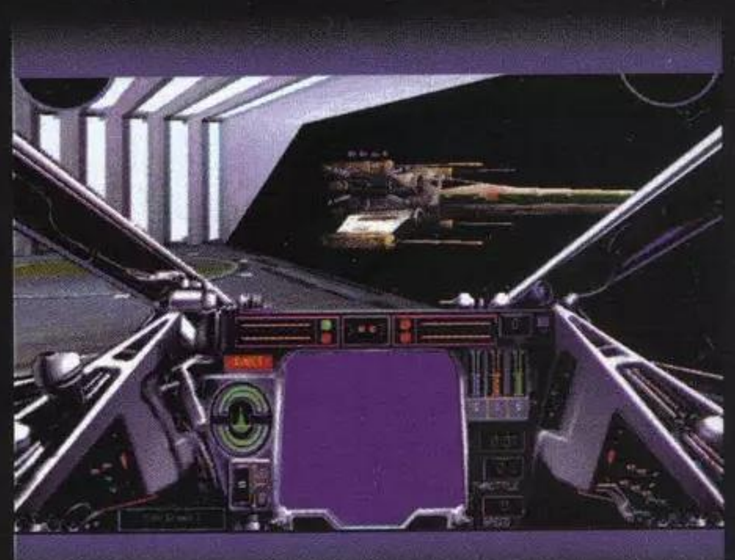
F8 : Beam silahını yenileme miktarı
9 / 0 : Güç yenileme ve hıza paylaştırma

SHIELD ve SİLAH
S : Shield konfigürasyonlarını değiştirme
W : Silah seçimi
X : Silah ateşleme seçimi
B : Beam silahını açma/kapama
C : Atış mesafesi ölçme

HEDEF
O : En yakın araca hedef
T : Bir sonraki araca hedef
Y : Bir önceki araca hedef
U : Bölgedeki en yeni araca hedef
R : En yakın düşman gemisine/mayınına hedef
E : Size saldıran düşmanlara sırayla hedef
A : Hedefinize en yakın saldırana hedef
P : En yakın geminize hedef
Shift P : Bir sonraki oyuncu yönetimli araca hedefe
I : Üzerinize gelen en yakın füzeye hedef
F1 / F2 : Müttefik araçlara hedef
F3 / F4 : Düşman araçlara hedef
. / < : Hedefinizin parçalarına hedef
Shift F5'den F7'ye : Hedefi kayıtlama
F5'den F7'ye : Kayıtlı hedefi seçme
Z : Araca yakın plan gösterme
Alt C : Hedef ekranını (CMD) temizleme

HABERLEŞME (multiplayer)
SpaceBar : Kritik kararları onaylama
Tab : Chat'te oyuncu sırası
Enter : Chat mesajını gönderme
ESC : Chat'ten çıkma

UÇUŞ HARİTASI
M : Haritaya bakma
Shift M : Gemi kontrolünüzü bilgisayara bırakarak haritaya bakma
H : Haritada yardım
/ : Takip etme modunu açma
* : Takip etme modunu kapama
+ : İz sürme modunu açma
- : İz sürme modunu kapama



Z : Hedefe zoom
C : Görüntü hedefi merkeze
SpaceBar : Haritanın 2D / 3D modu seçimi

BİLGİ MENÜLERİ
G : Görev açıklaması
K : Puan durumu
L : Mesajlar
D : Hasar raporu
F : Müttefik listesi
Shift F : Düşman listesi

YARDIMCI PİLOT
Shift A : Hedefi devir etme
Shift B : Silah yenilemesi
Shift C : Bizi korumasını
Shift E : Hedefteki gemiye manevra yapmasını
Shift H : Hedefteki gemiye eve dönmesini
Shift I : Hedefimizdeki gemiyi görmemezlikten gelmesi
Shift W : Durmalarını ve emirlerimi beklemeleri
Shift G : Bekleyen gemilere gitmelerini
Shift R : Rapor vermelerini
Shift S : Yardımcı güç göndermelerini ...buyurmak.

GÖRÜNTÜ
Nümerik Tuşlar : Görüntü yerleri
. : Kokpit
/ : Dış kamera
* : Dış kameranın açısını sıfırlama

OYUN KONTROLÜ
Q : Görev sonu
Alt Q : Denetleme Bölümünü kapama
Alt P : Pause
Alt V : Version
Alt D : Çözünürlük
Alt B : Parlaklık
Alt I : Interlace

Yazımın başında kustuğum gibi, oynadığım ilk uzay simülasyonu XvT oldu. En kısa zamanda **iblis** (yardımlar için eywallah aslan, yardım dedim de **E.A.** da eksik olmasın geceler boyu yanımda idi!) ile multiplayer seçeneğini de deneyeceğiz ama ben bu tecrübemden çok memnun kaldım. Görevlerin çokluğu, oyunun zorluğu XvT'in uzun süre ekranlarımızda kalmasını sağlayacağını düşünüyorum. Gemilerinizi kontrol ederken acil bir durum olmadıkça çok hızlı manevralar yapmayın gibi, silahlarınızı ve enerjinizi akıllıca kullanın gibi, XvT'I mutlaka multiplayer oynamaya çalışın gibi notlarımı uzatmıyorum.

FİRMA: **LUCAS ARTS**
TÜR: **UZAY SİMULASYONU**
SİSTEM: **PENTIUM 90 16 MB RAM 2 CD 75 MB HARDISK**
GENEL: %98

Başlangıçta kusarken Zebani'yi pas geçmişim hemen çıkartayım beynimdeki kusmukları: Ben ne satıcılar, ne taraflar, ne taraf değiştirenler, ne savunmalar gördüm; ne küfürler işittim! Dün beraber savaştıklarım, dostlarım (sandıklarım!), taraf değiştirip arkamdan hançerlediler beni. Hepsini teker teker, ellerimle gömdüm; mezarlarında yaşamaya devam ediyorlar!

☒Mert "bunu da ben yazdım" Topçu

BROS COMPUTER

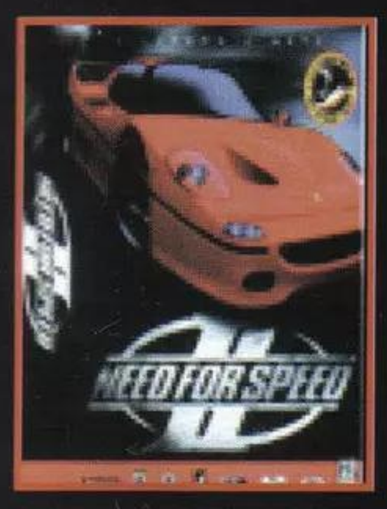
PC'DE 1 NUMARA

GÜNDOĞUMU CAD. DEMİRÖZ İŞHANI 8/1
TEL:0216 391 54 03
FAX:0216 391 54 04 ÜSKÜDAR - İSTANBUL

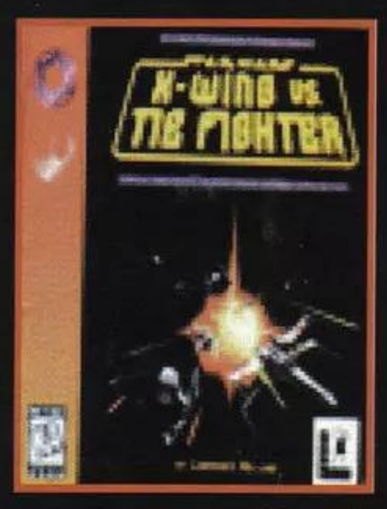
- TOPTAN VE PARAKENDE CD - DİSKET OYUNLARI

TÜRKİYE'NİN HER İLİNE KARGO İLE 1 GÜNDE ULAŞTIRILIR

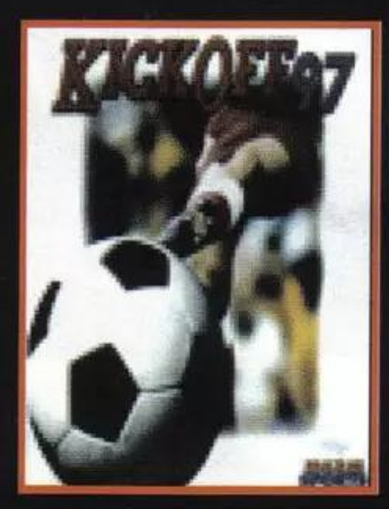
FAX-MODEM INTERNET UPGRADE SCANNER TAMİR CD ROM



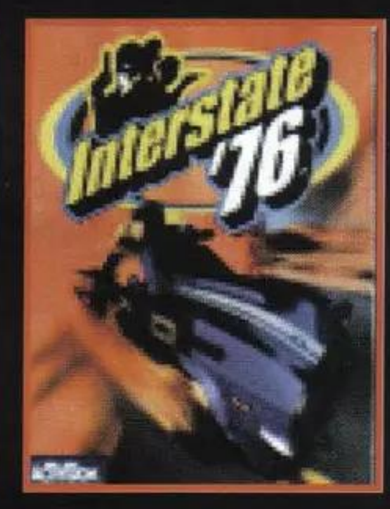
NEED FOR SPEED2



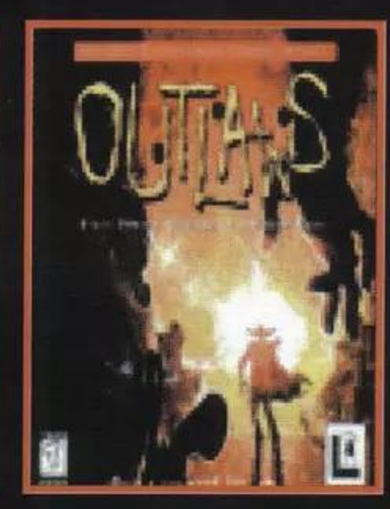
X-WING vs TIE FIG.



KICK OFF 97



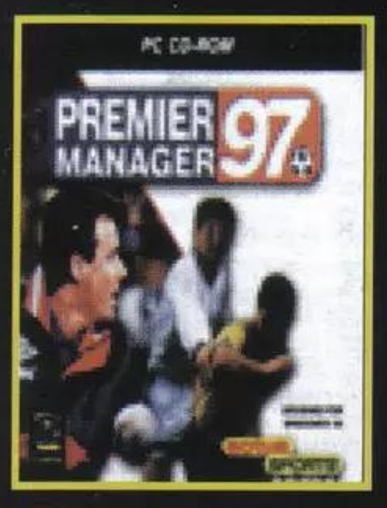
INTERSTATE 76



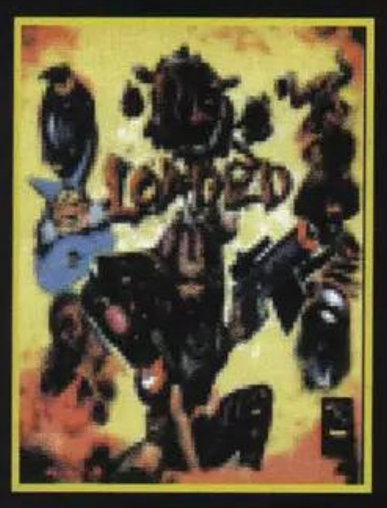
OUTLAWS

THEME HOSPITAL

EN YENİ OYUNLAR EN ONCE BROS'A GELİR

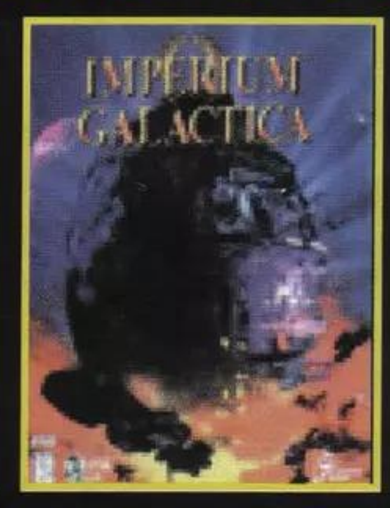


PREMIERE MAN.97

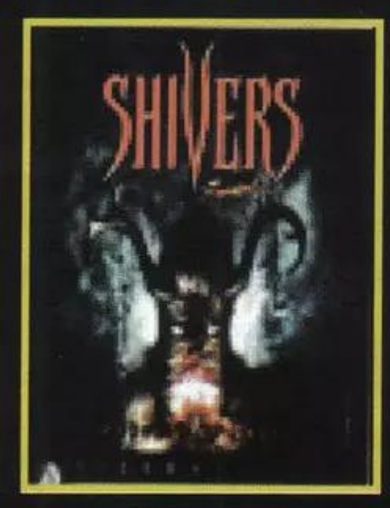


RE LOADED

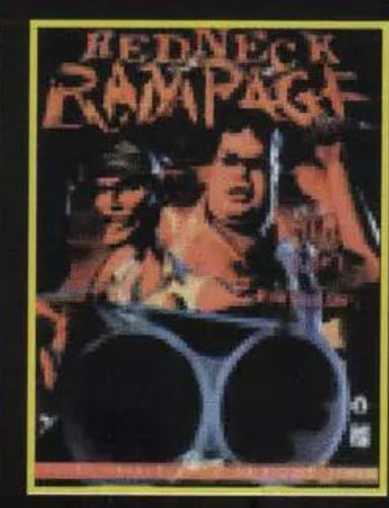
TEST DRIVE OF ROAD



IMP. GALACTICA



SHIVERS 2

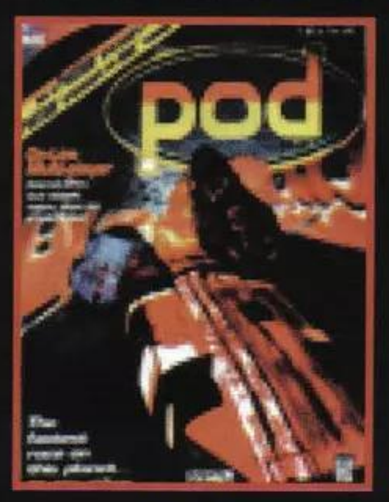


REDNECK RAMPAGE

YENİ DİSKET OYUNLARIMIZ GELMİSTİR MUTLAKA ARAYINIZ

FIRO & KLAWD

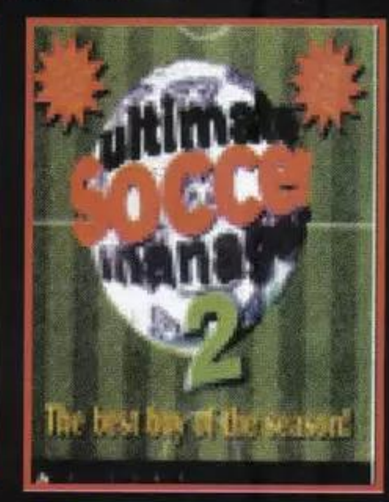
COMANCHE 3



P.O.D

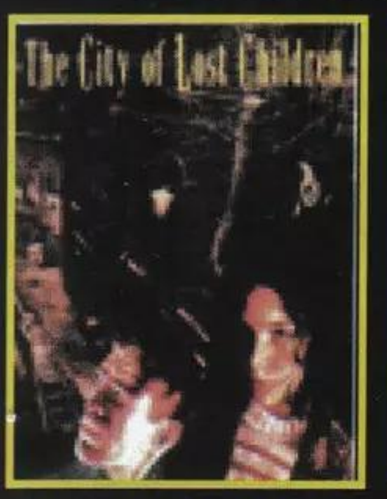
SONIC&KNUCKLES

M.D.K



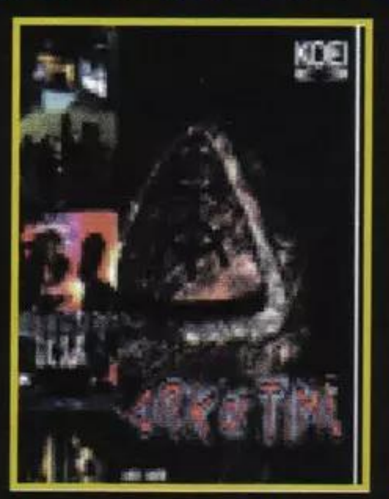
ULTIMATE SOC MAN2

BİLGİSAYAR FİRMALARI YENİ CD OYUNLARINI BİZDEN TAKİP EDİNİZ



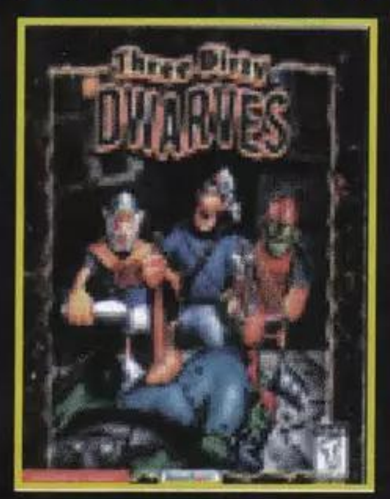
THE CITY OF LOST C.

APACHE LB GOLD

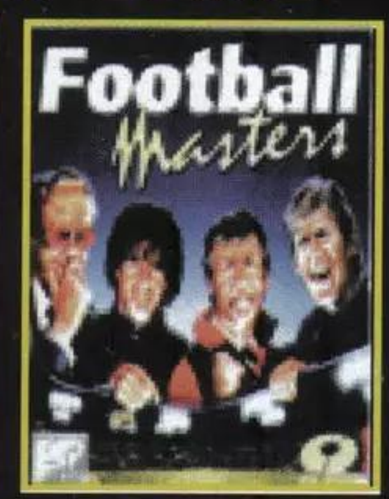


ARK OF TIME

INDEPENDENCE DAY



3 DIRTY DWARVES



FOOTBALL MASTERS

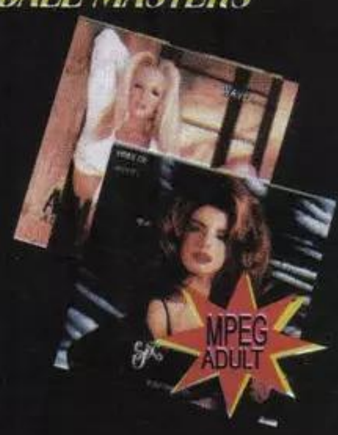
*CD YE KAYIT
DISKET BASI 10.000 TL
*BOS CD 1.000.000 TL
*1 CD 450 DISKET ALIR

1-Bizden liste isteyin,GONDERELIM
2-ISTEDiGiNiZ OYUNLARI SECIN
3-BiZE BiLDiRiN
4-CD YE CEKIP SIZE GONDERELIM

CD OYUN FIATLARINI SORUNUZ

YENİ DİSKET OYUNLARI

MPEG VIDEO CD



NOT ENOUGH MEMORY

Herkese merhaba. Nasılsınız bakayım görüşmeyeli. Bu geçen süre içerisinde nihayet Levent'i (karışıklık olmasın Levent Yarlı) de kitlemin bir üyesi haline getirdim. Yani artık Levent'in de Master'ıyım. Tabi geçmiş günlerin anısına biraz süründürme işi olabilir ama master bu her dediği yapılmalı. Öyle değil mi Levo'cum! Şimdi sen koş bakalım iki kutu kolayla iki kutu kedi maması al gel bakalım. Sus leen... Sen master'ına karşı mı geliyon. Çarparım iki tane. Bak bak hala nasıl da kaşlarının çatmış bakıyor dik dik. Atıl Şamo.. Gooaar... Aaaa.. Levent'e bak ne kadar hızlı koşuyor. Hiç böyle görmemiştim. Neyse çabuk gelir inşallah... ☒Serkan Uybaş

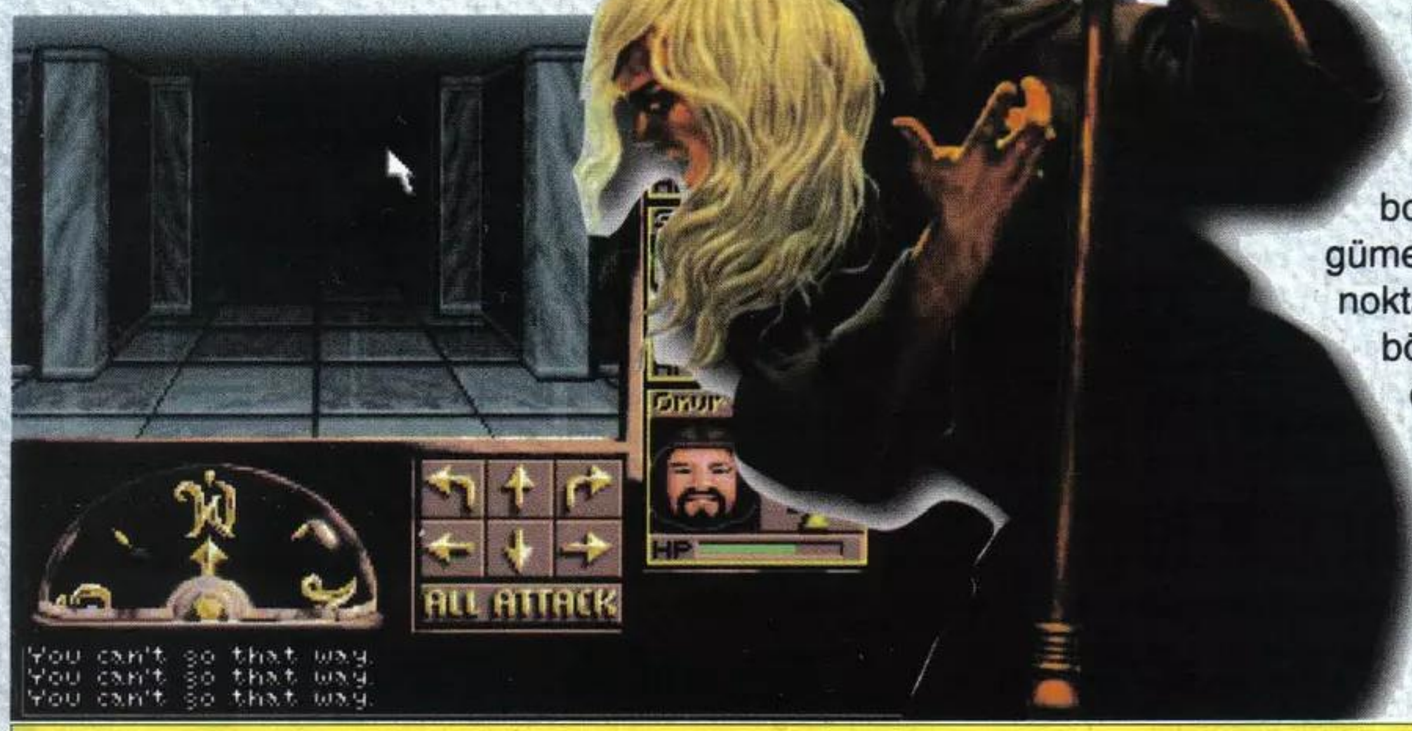
OP COMBAT2

Evet bu oyunu yeni keşfettim. Zorlu bir stratejiye benziyordu. Aldım oynadım. Tam tahmin ettiğim gibi zorlu bir strateji. Kırmızı birliklerle mavi birlikler birbirleriyle kıyasıya savaş halindeler. Mavi birlik komutanı (Yani ben. Yani Master.) uyguladığı mükemmel savaş taktikleri sayesinde kırmızı birliğin ordusunu yok ederek yeni bir zafere daha imzasını atıyor. Oyuna ilk defa başlıyorsanız play menüsünden **"NEW GAME"** seçeneğini seçin. Mavi birlik emrinizde. Emrinizdeki orduda askerler, tanklar, roket rampaları gibi silahlar var. Bir turn içinde adamlarınızdan her birini ancak bir sefer hareket ettirebilirsiniz. Hareket ettirmek istediğiniz aracı seçin. Sonra aracın gitmesini istediğiniz yeri ekrandan seçin. Böylece o turn içinde aracınızı hareket ettirmiş olursunuz. Hareketin bitiminde karşınızda bir düşman varsa **"FIRE"** tuşuna basarak rakibinizin aracını vurabilirsiniz. Yani "FIRE" tuşuna bastığınızda birliğiniz, karşısında ne varsa ona doğru ateş eder. Tahmin ettiğiniz gibi amacınız rakibin araçlarını yok etmek. Bir sefer vurduğunuzda vurduğunuz araç patlamayabilir. Hemen üzülmeyin. Eğer düşman aracını vurduysanız araç hasar almıştır ve bir daha vurduğunuzda muhtemelen patlayacaktır. Artık bu oyun elinize geçtiğine göre kendi aranızda turnuvalar mı yaparsınız, bilgisayara karşı oynayıp onu yenmenin zevkine mi varırsınız bilemiyorum. Yani benden bu kadar. Yazımı burda bitirmeden önce ÖYS sınavına hazırlanan kitlemin elemanlarına sınavın yaklaştığı şugünlerde bir kaç şey söylemek istiyorum. Kafanızı hiç bir şeye takmayın. Unutmayın ki bu fırsat karşınıza senede bir kez çıkıyor. Bir yıllık emeğinizin heba olması çok üzücü bir şey. Size stresten uzak, sakin bir sınav diliyorum. Hoşçakalın...

EOB3

Evet görüşmeyeli neler yaptınız bakalım. Şimdi kısa bir hatırlatma yaparak oyuna kaldığımız yerden devam edelim. Önce mezarlıkta oyuna başlamıştık. Baltamızı kullanarak ağaçları kesmiş ve kendimize yol açmıştık. Mezarlıktan çıkarak ormana girdik ve burada guruba bir eleman katılmıştı. Ormandan çıkarken aksakallı dedenin nasihatlerini dinledik. Sorusunu cevapladık. Şehre girdiğimizde ise yine bir dolu yaratıklarla savaştık. Şimdi gelelim bu şehirden nasıl kurtulacağımıza. Bir kere şehri baştan aşağı dolaşın (Şimdi herkes hep bir ağızdan "Dolaştık zaten..." diyordur herhalde). Dolaştınız mı bakayım he, dolaştınız mı? Eğer dolaştıysanız, "True seeing" büyüsünün scroll'unu bulmuş olmanız gerekir. Hemen bu scroll'u Scribe scroll yaparak büyücünüze öğretin. Artık şehrin girişindeki manastırı gezmenin zamanı gelmiş demektir. Yaa, evet hiç tahmin etmiyordunuz değil mi. Düğüm manastırda çözülüyor. Manastırın kapısından girdiğinizde sağ, sol ve önde olmak üzere üç tane ışınlama kapısı göreceksiniz şimdilik sağ ve soldaki kapılar bir işinize yaramaz zaten farkettiğiniz gibi oralarda fazla da birşey yok. Öndeki ışınlamadan girerek yukarı çıkın. Şimdi sizi kandırmak için hazırlanmış olan ilizyonları ortadan kaldırmanın zamanı geldi. Hemen True seeing büyüsünü kullanarak illüzyonlardan etkilenmeyecek hale gelin. Eğer bu büyüyü kullanmazsanız sizin duvar olduğunu sanarak geçtiğiniz yerlerin esasında bir geçit olduğunu anlayamayacaksınız. Eğer büyünüz yoksa bütün duvarlardan tek tek geçmeye çalışarak illüzyon olup olmadığını kontrol etmeniz gerekecektir. Neyse biz kaldığımız yerden devam edelim. Çıkabildiğiniz kadar yukarı çıkın. Bu arada sizin için kuyruklu cins yaratıkların ve havada uçup büyü yapan zombi kılıklı yaratıkların hoş geldiniz partisi verdiğini farkediyorsunuz. Size gösterilen bu ilgiyi karşılıksız bırakmayın ve siz de onlara kılıcınızın ne kadar keskin

olduğunu gösterin. En üst kata ulaştığınızda (En üst kat derken tek bir odanın olduğu kat değil onun bir altı) etrafı bol bol dolaşın. Buralarda bir çift düğme bulmanız gerekiyor. Düğmeleri bulduğunuzda, ikisine de basın gizli bir yerler açılacak ve üstünüze gene yaratıklar saldıracak. Onları da öldürün. Şimdi gidip Ring of Trobriand'ı bulacaksınız. Bu yüzük sizin şehirden çıkış anahtarınız. Şimdi en alt kata inin. Sağdaki ışınlama kapısından girin. Bu katta bir oda bulacaksınız. Bu odada dört tane kapı var ve her kapının başında bir tabela var. Şimdi bu tabelalara bakarak aşağıdaki sırayı takip edin. Spring kapısından girin, (Tabeları okuyarak hangi kapının hangi mevsimi temsil ettiğini anlayabilirsiniz) karşınıza çıkan yaratıkları öldürün. geçebileceğiniz dört değişik yol var. Bunlardan yanında dalga resmi olan kapıdan içeri girin. Aynı şekilde Summer kapısından geçip ateşi temsil eden kapıya girin. Breath kapısından geçip kapısında hortum resmi olan kapıya girin. Winter kapısından geçip kapısında dağ (toprak) resmi olan kapıya girin. Evet işte bulmacayı tamamladınız şehirden çıktınız maceranın bundan sonraki kısmı yer altında geçiyor. Dead knight'lar ve akrep robotların bulunduğu bu zindandan kurtulmak için bir bulmaca daha çözmeniz gerekiyor. Bundan sonrasını bir ay sonra yine bu köşede.
Görüşmek üzere hoşçakalın.



OILSWHELL

Artık güzel oyun bulmak bayağı zorlaştı. Zaten hepinizin de bildiği gibi yeni gelen oyunların Pentium işlemci ve minimum 16Mb Ram istiyor. Sanırım artık bu köşenin de upgrade'e ihtiyacı var. Yakında bu köşede 486 işlemcili (SX olabilir) 4 Mb Ram'li bilgisayarlarda çalışacak oyunları açıklamaya başlayacağım. Zaten 386 bilgisayarların tükendiğine ianıyorum. Biz yine de arşive bir bakalım. Ve işte Sierra'nın bir beceri oyunu. Mutlaka güzel bir oyun olmalı diyerek hemen install ettim. Zaten tek disket olduğu için hiç zor olmadı. Hımm gerçekten güzel oyun. Amaç tahmin ettiğiniz gibi petrol kuyusu kazmak değil. Bir borunuz var, bu boru ile yerin altındaki beyaz noktaları topluyorsunuz. Oyunun genel amacı bu. Mouse ile borunun gitmesini istediğiniz yere klikleyin. Eğer boruyu geri çekmek isterseniz mouse'un sağ tuşunu klikleyin. Tabi her oyunda olduğu gibi bu oyunda da düşmanlarınız mevcut. Rengarenk yaratıklar etrafta dolaşarak borunuza zarar veriyorlar. Özellikle en alttaki noktaları toplarken çok dikkatli olmalısınız. Aksi halde derinlere ulaşamadan o bahsettiğim böceklerden biri gelir sizin borunuzu kemirir. Böyle olunca da bir hakkınız güme gider. Zaman bitmeden bütün beyaz noktaları toplamayı başarırsanız, oyunun birinci bölümünü tamamlamış olursunuz. Ve tombul dinonun başına ne işler açıldığını görüyorsunuz. Ayrıca ekranda dolaşan tek renk şekiller de var. Bunlar boruya bir zarar vermiyor. Bu şekilleri toplayarak zaman kazanabilirsiniz. Neyse fazla yer kapladım resimlere yer kalmadı. Bu aylık da bu kadar.
Görüşmek üzere.

HOBBY COMPUTER

UPGRADE
EN YENİ DİSKET VE CD OYUNLARI
BAKIM VE TAMİR
CD DEĞİŞİMİ
JOYSTICK VE MOUSELAR
HER ÇEŞİT DİSKET

KALİTE GÜVENCE SERVİS

CD OYUN TOP 5
NFS 2
OUTLAWS
M.D.K.
X-WING vs TIE
THEME HOSPITAL

Adres: Sinanpaşa İş Merkezi No:6
Beşiktaş / İstanbul
Tel: 212. 259 45 77

Macbeth

Adventure/Strateji/Simulasyon

Ben grilerden biri olmıcam diye tutturmuştum ta yolun başında. Gri ve sıradan, gri ve sıkıcı, gri ve silik. Asla, asla, asla diye karar vermiştim. Ben istemedikçe, izin vermedikçe olmaz nasıl olsa diye düşünmüstüm. Kendi ellerimle başladım hayatımı boyamaya. Önce beyazla başladım hem de, nedense, galiba sırf öyle inandırılmış olduğum için. Klasik temiz başlangıç gibisinden, sanki öyle isteyince olurmuş gibi. Sonra maviyi kattım, bolca, anlaşılmazın, ulaşılmazın rengini, belki de öyle olmak istediğimden. Bir gökyüzü ya da okyanus yaratiim istedim hayatımdan, sanki mümkünmüş gibi. Mavi beyazı kapladı, beyaz da maviyi yumuşattı, ama tartışmadılar, sürtüşmediler. Sarıya uzandı elim sonradan, çünkü sıkıcı olmaktan ödüm koptu, sarı bağırsın istedim, hem de avazı çıktığı kadar, farkettirir beni diye düşündüm, işaretim olur diye. Sarı sevmedi arkadaşlarını, o kendi başına olmak istedi, renklerime ilk sorun da karışmış oldu böylece. Ben de kırmızıyı ekledim hırsla. Çünkü kin iyiydi, güzeldi. Hem diğerlerini susturdu, hem beni besledi, bir adım daha yukarı ulaştırdı. Kırmızının koyuluğunu içtim yavaş yavaş, kini tattım, sevdim, aşık oldum ona. Kendi kanımla karıştırdım, daha da bir sarhoş edici oldu, dayanılmaz oldu. Hemen yeşili koydum yanına. Çürüyen kalbime yer açmak, onu da katmak için. Sonra birden siyaha gittim gözüm. İstemeden, aniden, bir anda. Siyah! Huzur... Sessizlik... Kendinle birlik... Aahhh siyah. Herşeyi kaplayan siyah. Asıl temiz olan siyah. Asıl iyi olan siyah. Asıl ulaşılmaz olan siyah. Kaplayan, kavrayan siyah. Sanki bunu bekliyormuş gibi sevindim. Boyadım siyaha kendimi, içimi, hayatımı, ruhumu, dünyamı, başka hiçbir renk kalmayana kadar. Işığı yuttuk beraber, ısıyı, soğuğu, doğruyu, yalanı, gerçeği, herşeyi. Huzuru buldum siyahta. Sonra açtım gözlerimi, kendimi köşeye boyadığımı gördüm, çıkış yolu kalmadığını farkettim. Bir an sonsuza kadar karanlığımın tadını mı çıkarayım, yoksa köşemde kalmaktan husursuz mu oliim karar veremedim...

Hayal kırıklıklarıyla dolu bir ay oldu bu ay. Sıradan kısaca sayiim isterseniz. Mesela Outlaws. Ben neler beklerken, sıradan bir Doom-Gibin çıktı karşıma. Hadi ara ekranları ve senaryo güzel ama koskoca LucasArts bile şu brass key, iron key işinden bir adım bile öteye gidemediyse ben neyleyim ya. Sonracıma X-Wing vs Tie-Fighter. Geçen ay news'da single player işinin zayıf olmasından korktuğumu yazmıştım, korktuğum da başıma geldi ne yazık ki. İnsan hatır için, benim için, bari olmadı Allah için, BİR tane single player campaign koyar koskoca 2 CD'lik oyuna. Nerdeeee. Bir de diyorlar ki belki yıl sonuna mission CD çıkarmış, ona koyarlarmış. Çok üzüldüm, kızdım, kırıldım, şu durumda eski Tie Fighteri oynamak çok daha eğlenceli. Need for Speed 2 desen, ne diim bilemiyorum. Ara ekranları tanrısal hale getirene kadar oyuna biraz oynanabilirlik mi ekleselermiş acaba? Gerçi bu konuda kesin konuşmak da istemiyorum, benim becerememiş olmam da muhtemel, belki baskaları (yok yanlızım da) süper turlar atıp oyunun tadını çıkarıyor olabilirler. Bi de Theme Hospital. Aslında nispeten iyi bir oyun, ama bazı gıcık detaylar yüzünden oynaması o kadar zevkli diil. Mesela durmadan makinalara bakım yapma zorunluluğu, ya da ne diye bu kadar çok koyduklarını anlamadığım salgın hastalıklar. Güzelim strateji oyunu bunlar yüzünden ilerki levellarda stratejik eziyet haline dönüşüyor. Theme Mehter Takımı bir nevi, grafik olarak Theme Park'dan bir adım ileri, ama oynanış olarak iki adim geri. Ha bi de RAMA, kinimi kusmadan edemicem, koskoca sonsuz RAMA efsanesinden yapa yapa sayılar ve şekiller puzzlelarıyla dolu bir adventure'mı yapabilmişler. Sıfır karakter interaction, sıfır yaratıcı puzzle çözümleri, sıfır o, sıfır bu. Oynadım, çözdüm çözmesine de, bir nevi mazoist acaba düzelir mi ilerde umuduyla oynadım. Uhu ya. Ölecem. Neyse Interstate76'yı çok beğendim, hem de çok çok beğendim, gerçi onu tam oynamaya da Intel salağının gücü yetmedi ama olduğu kadar düşük çözünürlülükte falan sonuna kadar oynadım (dergi ben oyun oynadım diye geç çıktı sanmayın sakın ha, ehe). Levellar biraz daha insaflı olsaymış daha iyi olacakmış ama senaryo, ara demo, görev designi, Allah ne verdiyse iyi yapmışlar. Zaten (oynayamasanız bile) grafikleri 1024 çözünürlükte bir görünce hayran oluyorsunuz. Gelecek ay (daha süper birşeyler çıkmazsa) daha derinden inceleriz çünkü şimdi yeni müdürü kızdırmadan mektup cevaplamam lazım. Intel, olm sen de üstüne çeki düzen ver, belki Hulusi teftişe gelir, getir mektupları, kenarlarını buruşturmadan.

HEAR MY CALLING

Naber Mac (samimiyeti severimde),
Valla evde canım sıkkın oturuyoken sana bir mektup yazim dedim (sana olan sevgimden). Nasıl olsa 64'lerden beri senin yazılarını okuyordum (hatta bir de mektup bile yazdık; samanlı kağıda iğrenç bir el yazısı ile). Lafı kısa kesip sorularıma geliyorum. Bu arada dergide yayınlamasan bile sorulara bi şekilde cevap veriver lütfen hakkaten acil (aciliyat sırasına göre).
1) Discworld2'de magneti bahçede nerde kullanacaz?
2) Discworld2'de dilencilerin botlarını bottle ile kullanın demişsiniz nasıl olacak o bulamadım yardım bi zahmet.
3) Daggerfall'da (bu arada frp acemisiyim) dungeon bastığımda bulduğum büyülü eşyaları nereye satacam (gülmeyin acemiyim).
4) Daggerfall'da katillerin Guilt'e katılmak istiyorum; heryerde katliam çıkarıyorum ama tık yok acaba beni mi sevmediler?
5) Yine Daggerfall yine soru; devamı gelecek mi? (bitiremedim ama hoşuma gitti)
6) Monkey Island 3 çıkacak mı? Bizi mi kafalıyorlar?
7) Anwil Of Dawn diye bir frp varmış benim gibi bir acemiye gider mi?
8) Poster fantezimiz ne zaman gerçek olacak?
9) Dergi satışını artttırmak için promosyon yapsanıza (4 kupon getiren herkese MMX verin mesela).
Sevgi, saygı, hürmetlerimle
SÜHA "DEADRA" CURA

MAC: Noossun bea gülüm, iyilik be abe, hep aynı be dostum (samimiyet de canımı ye). 64'ler zamanında yazdığın mektuba halen sahibim. Henüz ne yazdığını çözemediğimden cevap vermedim (Berlin Üniversitesi'ndeki uzmanlara devrettim) ama aradan geçen zaman içinde, ben de bir ilerleme olmasa bile, senin el yazının gelişmiş olması beni çok sevindirdi. Başarılarının devamını dilerim.
1ve de2) Birinci ve ikinci sorunun cevapları konusunda gayet aciz olduğumdan sevgi dolu, canayakın yazarımız Şahin Bey'e mailledim. O da senin samimiyetinden etkilenmis olacak ki, aynen duygu dolu, içten cevabı verdi: " Bu yeni oynayanların hepsi (BEEEP) be. En sağ da ekran da yukarda duran bi (BEEP) var. Onu ayakkabılarını almak için kullanacak öbürünü de bulsun artik (BEEEP). kliklemeyi de biz mi ööreticez yaz (BEEP) (BEP) (BEEP) yaz." Umarım bu sevgi sözleri sorununa çare olur. Fazla samimi olduğu yerleri Beepleyerek sansürlemek zorunda kaldım.
3) Üyesi olduğun guilde satabilirsin. Holy tomes'ları galiba sadece Pawn shoplara satabiliyorsun. Zeten bu Pawn Shop'lar her bir şeyi alıyorlar. Bir de söyle bir şey var, az gelişmiş bölgelerdeki (mesela çöl olan güney eyaletler) dükkanlar aynı mala, Daggerfall gibi yerlerdekilerden daha çok para veriyorlar. Bazı durumlarda karın nerdeyse iki katı oluyor.
4) Normalde Dark Brotherhood'a katılmak için tek yapman gereken 5 tane masum (nerden bilecen masum olduklarını, kapalı kapılar ardında neler dönüyor) ya da 15 tane guard öldürmen lazım

(hani su Halt Halt diyip bir halt yiyemiyenlerden). Bu işi başardıktan sonra 3 gün içinde bir mektup alman lazım, orda yazanları yaptığında Dark Brotherhood ön elemelerine (bir nevi ÖSS) katılmış olacaksın. Bu arada aylardır yapmak için kurban aradığım Dark Brotherhood esprimi de yapiim de rahatliim bari. DarkBrotherhood: An organization, founded by Spike Lee to make bad, second rate movies with other people's money.

5) Devamı gelcek, hatta yazanlara inanırsan SVGA ve True Color olarak, bir dolu essaslı özellikle gelecek, ama ne kadar bug'lu olacak, orası biraz süpheli (Bethesda'nın bug isindeki namı aldı yürüdü).

6) Ben de LucasArts Official Çıkış Tarihi Yalancısı oldum ama website'da 97 yazında çıkacak yazıyor (inanmayın).

7) Bilmem ki, acemilikle pek alakasi yok da, öyle o kadar da aman aman ne güzel bir oyun degil. Gerçi Daggerfall oynuyorsun, zorlanacağını pek sanmam. Hem yeni başlıyorsan, eskilerden seçebileceğin o kadar oyun var ki (ama adlarını söylemem, o zaman tavsiye cevabı olur, tavsiye cevaplarına ara verdik).

8) Poster konusunda herhangi bir ilerleme kaydedebilmiş değiliz. Yakında birbirimizi boğazladığımızda (hostile dergi) pek cok posterde aranıyor diye resimlerimizi görebilirsin.

9) Uhu. Ne diyorsun ya. Seç bir tane dergi elemanı (Serkan hariç, onu severim) ben onu sana 4 kupon halinde yolliim, sen bana bir MMX ver. Hatta yeni kural, Macbeth içinde ve yakınlarında MMX kelimesini yasaklıyorum (kendime hariç), kompleks yapıyo, arzuyla doluyorumshhuhhuhuhhuh, yaşıımmıı yazamıyorushhhshmm.

HEAR MY NAME

Hello MAC,

Nasılsın MAC, iyi misin? Beni sorarsan ben biraz kötüyüm, çünkü sorucağım sorularla ilgili sorunum var. Bu mektubu ilk kez yazıyorum. Sana 4 (çok önemli) sorum var:

1) Ace Ventura'da lanet olası Eskimo Toteminin nasıl geçileceğini söyler misin? (çok önemli lütfen!) Açıklar mısın?

2) Ace Ventura'da password'ları nasıl bulacağız? Biliyorsan söyler misin?

3) Larry7'de geminin en üst tarafında "bridge" bölümünde bulunan, içinde köpek olan odayı nasıl geçicez, yani, köpeğin arkasında bulunan "elektrik kutusu" ne işe yarar?

4) Larry7'de at nalı oyununu nasıl kazanacağız? Ve "remote control" ile "ışıklı kemer" (konserde bulunan) nerede kullanacağız?

Tufan KİNAS, Samsun

MAC: Ya niye bütün mektuplar 'nasılsın' diye başlıyo ya. Olmaz ki böyle, birincisi genel olarak, yapmacık bir şekilde iyiyim demek gerekiyo, bu da yalancılığa giriyo, yalancılık da günah ha! Sonracıma edebiyet hocalarınız size hiç demedi mi mektuba nasılsın diye başlanmaz, öyle mektuplara asker mektubu denir diye? Demiştir de, belki siz duymamışınızdır. Yeni Kural: Mektuplarda MMX lafı geçmicek (bunu demin koydum), bi de mektuplar 'nasılsın' diye başlamıcak (nasılsın diye bitebilir mi, ona daha karar vermedim). Şimdi diceksiniz, 'nooluyo, sıkı yönetim mi var' diye, ama Macbeth Cumhuriyeti'nde (doğudan NOT, batıdan Cheats'le sınırlı, nüfus 1 (pardon 1,5, bi de yarım akıllı Intel var) yaşam işlerine ben bakıyorum. Gerçi Yargı ve Yürütmeyi de ben yapıyorum ama ondan başka zaman bahsederiz.

1) Ehe. Nası geçemiceğini çok iyi bir şekilde anlatabilirim, çünkü ilk oynadığımda da ben de geçememiştim. Ama sonradan Gameshow adlı çok yararlı (ve yaralı) bir dergide açıklaması çıktı, ordaki yazar arkadaşımız (Şahine göre nispeten daha az samimi) diyor ki: O totemlerden bir kadın heykeli yapacaksın. İlk parça, sağ alttaki mavi-bordolu kütük, onun üzerine ortası dar yeşil kütük gelecek. Üçüncüsü kırmız kalpli sarı parça, dördüncüsü de tepesi gazoz kapağına benzeyen halkalı dar kütük. Beşinci olarak sarılı-bordolu dar parça ve en son olarak da en soldaki mavi surat.

2) Bunu da aynı yazıdan alarakdan sana söyleyebilirim ki, passwordleri geçmek bulmak için, askerin nöbet tuttuğu bölgedeki, kapının yanındaki çöpü araştırmalısın. Ama istersen ben yine de söyliim. Şifre: PRESS.

3) O elektrik kutusunun içinde çok önemli birşeyler var tabi ama o köpek (wolfy gibi) geçmene izin vermicek. Onun için asağıdaki can simidin altındaki kutuya gidip çok da mantıklı olmayan bir şekilde (ya Larry işte bu, ne mantığı) yelken ve anons devrelerini değiştir. Bir daha anons olduğunda istediğin olacak.

4) Çok akıllı bir şekilde oyunun yarısını bir soruya sığdırman takdire değer (kimyese öğretme bu numarayı) ama ben nası cevaplıcam ki. Onun için senden ricam 28. Sayıya kadar beklemen, Larry 7 28. Sayıda kesin olacak, valla olacak, billa olacak, bu sefer kesin olacak (yani sayı 28 olursa, içinde de Larry 7 olacak).

WHEN STONE TURNS TO DUST

Sevgili Mac,

Ben klasikleşmiş, ben seni bilmem nerdeyken okurdum muhabbetine giremiyeceğim. Çünkü yazdığını bilmezdim anladığın üzere. Ama benim de harbi sorularım var.

Yayınlarsan iyi olur ama lütfen kesin cevap göndermeye çalış, print edip arkadaşlara hava atayim. Geliyoooor:

1) Red Alert'de Sovyetler'le oynarken dördüncü mü beşinci mi ne bölümde takılıyorum. Bölümü söyle özetliyim. Sol alt köşede iki tank, iki V2 Rocket, bi de Construction Kamyonu veriyor. Destroy Allied Communications filan diyor. Ben daha kendimi toparlayamadan adamlar dörtbir yandan milleti salıyorlar üzerime, ben de öööyle bakıyorum. Napcaz şimdi?

2) NHL geçen sayıda Berk'in dediği gibi harbiden çok matrak oyun. Cheati var mı?

3) Power F1 var bende. Çok güzel yapmışlar ama hakkaten de biraz fazla arcade.

4) MMX diye birşeyler var herkesin dilinde. Nedir, ne değildir, alınması acele mi, almasak yaşayabilir miyiz? Hadi Multimediasını anladık, X ne demek oluyor?

5) Windows 95'imde bütün Türkçe karakterler bana savaş acti. Yardımcı birlik gönderebilir misin? Çözmeye çalıştım. Win.ini'ye baktım.

6) Formula1 hastasıyım. Hill'i severdim, kariyerini mahvetti (galiba). Şimdi Villeneuve iyi gibi geliyor bana. Ne dersin?

7) Geçenlerde iyi bi satranç oyunu alalım dedik. Malum Deep deep deep Blue Gary abimizi yendi. Helal ossun IBM'e. Hile karıştı diyo adamcağız. Ne diyosun? Ayrıca Chesmaster 5000'i aldım. Çok güzel yapmış adamlar. Bi dolu oyuncu, satranç tahtası filan koymuşlar. Iyi de arabirimi var. Detaylari çok iyi kullanmışlar yani. Herkese tavsiye ederim.

8) Grand Prix Manager 2'yi almayı düşünüyorum. Ne dersin? Bak konu yazacağına kaldı, ona göre...

9) Diablo'yu çok beğeniyorlar. Bana o kadar güzel gelmedi. Kendimden şüphelenmeli miyim? (Eyvah eyvah)

Yigitcan Celikoglu/IZMIR

MAC: Aaaaaa, o bilmemnere dediğin yer 64'ler ya. Scan sorunumuzu halledelim yakında Apturraman Pala Appreciation Society HomePage'imiz açılacak . Oraya gelirsin, öğrenirsin, tarihimizin bu çok az bilinen şanlı bölümünü.

1) İlk başta biraz çabuk davranman lazım tabi. Bu konuda sizin eve gelip (börek yiyip çay içerek) senin yerine oynamazsam fazla bir yardımım olamaz, ama patlatman gereken yer pek zor değil, haritanın en üstünde ve Paratrooper'ların hazır olduğunda onları yollayarak yok edebilirsin. Çok zorlanıyorsan oyunun hızını yavaşlatmayı dene (ben ıspanaklı börek sevmem)

2) Bundan önceki sayılardan bir tanesinde, bir adet NHL cheati vardı galiba (cheat aklımda diil de, sayfayı yaptığımı hatırlıyorum), elinizdeki cheatleri ya da cheat sorularınızı mert(at)gsmnet.com adresinde saklanan müdür arkadaşa yollamanızda yarar var.

3) Uhu. Ben de ilk başlarda gördüğüm bir iki resimden fazla etkilenip eşe dosta bile tavsiye etmiştim. Bu ay oyunu oynadım da, pek bir zevk alamadım açıkçası (hayal kırıklıkları ayı oldu diyorum). Bahadır kardeşimin paralaru da benim yüzümden boşa gitmiş oldu (ama o zengin, ehehehehe).

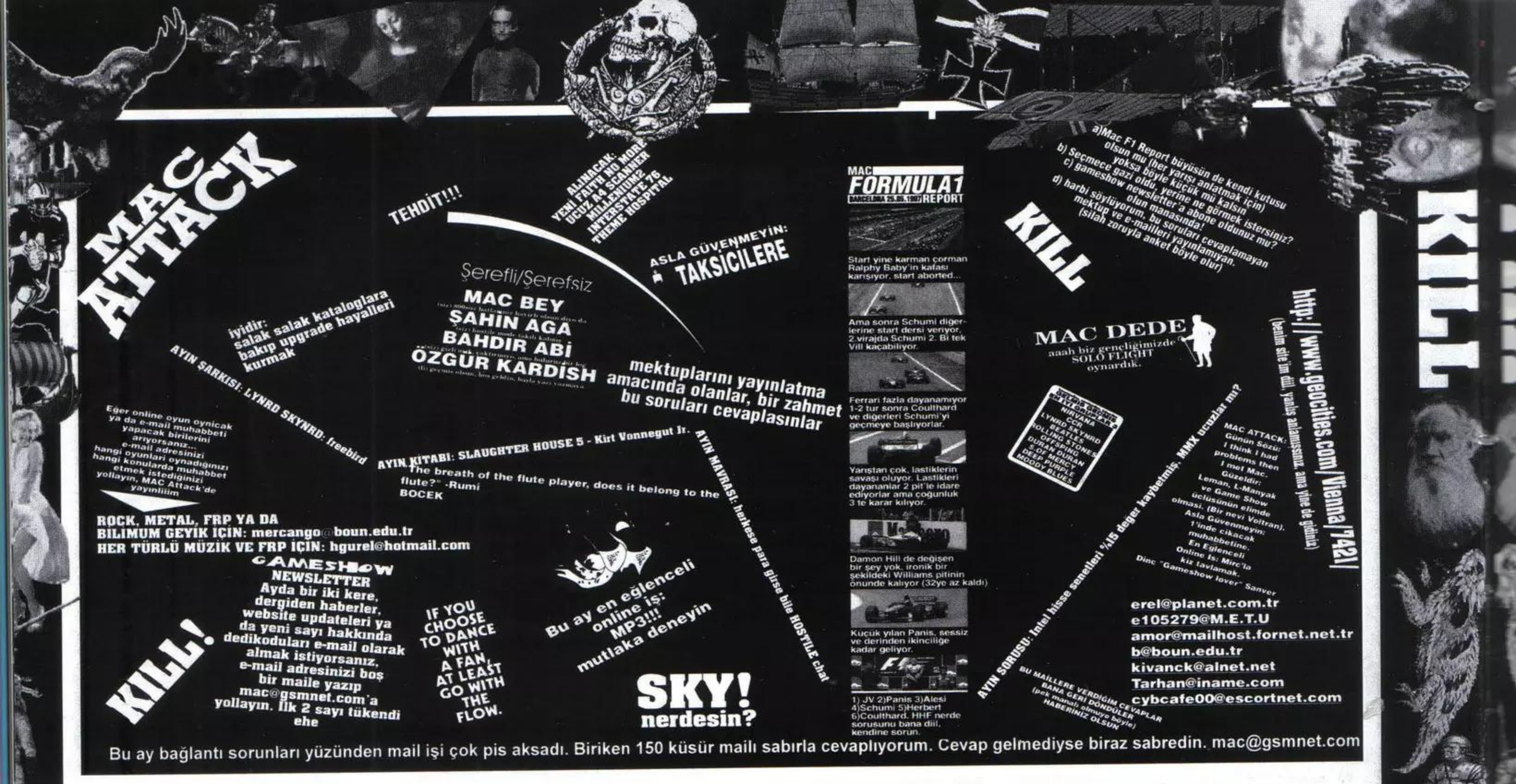
4) O X var ya, o X. Ehehehe. O X, şimdi senin anlına koyacağım damgayı simgeliyor. (Senin haberin yok ama) 1 mektup önce yeni bir yasa yürürlüğe girdi, sen de ilk kurban oldun, saldır Intel, parçala onu.

5) Ben de uzun zaman aklıma gelen her yerlere baktım, ama Almanca Win95'e Türkçe karakterler kullandırtmayı başaramadım. Sonunda DALNet'de tanıştığım bilge bir kişi bana Microsoft FTP'sini tavsiye etti (ftp.microsoft.com) Ordan değişik diller için language packler çekebilirsin. Yalnız kötü haber, oluyor da, tam olarak olmuyor (mesela mail). Yine de sistem dosyalarıyla uğraşıp facialar yaşamaktan iyidir (bilirim).

6) Aaaaaaa. Böyle pazardan erkek alır gibi pilot seçilmez ki. Mesela Şahin gibi, batan gemiyle beraber dibe ineceksin. Sonuna kadar savunacaksın, gerekirse ramı damı dağıtacaksın. Vill'in ne kadar iyi, ya da kötü olduğunu anlamak çok zor (Williams'da olduğu sürece) ama gıcık olduğu kesin. En son dedikoduları da yetiştiriim bu arada hemen, gelecek sene Prost'a gitme ihtimali varmış. Benetton takımı satabiliyor olabilirmiş (Uhuuhuhuhu). Ha bir de, gelecek sene motor piyasası acayip karışık olacak, Renault sonrası (gidiyorlar ya) herşey alt üst olabilir (Mecachrome'lar iyi çıkmazsa, işte o zaman ortalık birbirine girecek).

7) Ben neyi tartışıyoruz anlamadım. Mesela 2745*4978 (13664610 ef'eeem), fon %45 siyah, font swiss black (hazır e'feem), en son F1 haberleri (http://www.atlasf1.com/news/index.html ef'eem) gibi işlerde Intel benden daha hızlı ya da daha iyi diye ben ağlıyor muyum? Satrançta (üst seviyelerde) çok fena teknik (ve bana sorarsanız sıkıcı) bir iş olduğundan çok şaşırtıcı birşey diil. Yemek, seks, ve uyumak gibi ana zevklerimize karıştıklarında fişlerini çekeriz (ya da ben şimdiden başliim. Arrrrrrgggggghhhhh ef'emmm). Bu arada, tavsiye soran soruları yasaklamıştım, tavsiye veren soru sorup beni kandırdın.

8) Birincisinden daha iyi gibi görünüyor (daha oynamadım) ama yarış ekranları hala Pole Position gibi diğer menajerlik



oyunlarından daha kötü. Bence alma.
9) Diablo iyi de, ne kadar oynanır bilmiyorum. Yani ilk başta (frp hayal kırıklığı yaşamamış rolü yapsak mesela) iyi grafikli, eğlenceli (bir süre) bir oyun. Ama böyle ilahtır, süperdir yapacak bir oyun diil. Tabii online oynaması çok zevkliymiş (ya da 800lü hatlar gitmeden önce zevkliydi).

THERE REMAINS THE ONLY EVIL

Mac,
Sen söyle şu MAC'in önüne ne koyalım. Sevgili, sayın falan çok resmi, n'aber de çok gıcık. Daha önce arkadaşlarım Özdemir ve Arda'yla birlikte sana mektuğp yazmıştık cevaplamadın. Sorular:
1) NHL97 iyi hoş da maç seksen dakika sürüyo. Game Setup'a (ve ya Options hatırlamıyorum) girince Period Lenght'i değiştirmek istiyorum N/A yazıyor ve değişmiyor.
2) Website'niz çok güzel. Oradan eski yazıları okuyamaz mıyız? Okuyabilirsek nası olur?
3) NFS2'yi Nisan başında aldım siz hala açıklamıyorsunuz. Bence SE daha güzeldi (arabalar ve pistler olarak, (Diablo yok, ühühü)). Bir de çok mantıksız genelde oyunlara yeni şeyler eklenir ama eskiler çıkarılmaz. Eski pistler ve arabalar kalsaymış daha iyi olurmuş, sence?
4) Sim Copter'i bir türlü yükleyemedim. Setup'tan girdim, yükledim, oyun ekranı çıktı, play diyorum Wings ekranına dönüyor. Clean Sweep'den Uninstall dedim, etti ve Back Up alayım mı dedi, al dedim (sorun bundan mı kaynaklanıyor acaba) sonra tekrar setup'a girdim install'a gireceğine oyun ekranına geliyo ve oynanmıyor. Back Upladığım dosyayı sildim, yine aynı. Artık oyunu geri verdim de hala bir yerlerde bu oyunun parçaları duruyor. Nasıl silerim.
5) hi-res, low-res, bug, texture ne?
6) En çok ne tür oyun seversin?
7)Hoşçakal.
Çınar Çulfaz

MAC: İstediğini koy be abi (borçlu, davalı, sanık ya da merhum koymadıkça). Ama benim tercihim 'güzel huylu, güzel insan' gibisinden bir yalan olur (na'ber zaten yasaklandı).
1) Galiba (galiba diye başlayan cevaplar, bilmiyorum, hatırlamıyorum, elimden geldiğince tahmin yürütecem, sonra yanlış çıkacak, 10 kişi mail, 20 kişi mektup yazıp hatamı düzeltecek demek, dikkatinizi çekerim), normal lig oynuyorsan maçların hepsini tüm süreleriyle oynamak zorundasın (kaytarma diye). Ama exhibition maçlarda istediğin sürede oynıyabiliyor olman lazım.
2) Ya çok iyi olur aslında ama o zaman biz eski sayı satamayız, satamazsak kedimize süt, köpeğimize kemik alamayız. Eski sayıları okumanın en koyal (ve yasal) yolu, 0 212 260 02 25 nolu telefonu bir kez çaldırarak istemek. Ama mesela işaret parmağın yoksa ve de telefon edemiyorsan bir kerelik falan istediğin yazılar için bana mail at. Ben sana yollarım (anahtar kelime: bir kerelik).
3) Açıklıyoruz işte. Bu sayıda var. Valla benim en gıcığıma giden şey McLaren F1 gibi, ilahi bir arabayı verip ondan sonra da daracık buracık, Cihangir sokakları tipi pistler koymuş olmaları. Söyle başa baş gidecek bir pist yok. Ya ben ciddiye almadım (mümkün, bende yavaş çünkü) ya da oyunun oynanabilirliği bayağı düşük. Ben şahsen Screamer2'den çok daha fazla zevk aldım (ama adamların menü ekranlarındaki üstünlükleri tartışılmaz).
4) Şimdi sana çok tehlikeli bir şey anlatacam. Bunu yaptıktan sonra bilgisayarın a) patlarsa, b) bi daha açılmazsa c) sana küfür ederse lütfen suçu bende bulma. Büyük bir ihtimalle bir önceki install'dan birşey kaldı, ama programın ana parçaları yok (DirectX sorunu olması muhtemel). Onun için önce win.ini ve system.ini dosyalarına bir bak, maxis, sim ya da copter ne görürsen sil (daha tehlike başlamadı bile), sonracıma start menüsünden run'dan reg edit de. Orda Local Machine'de Software bölümünde göreceğin MAXIS bölümünü de sil. Başka birşey silme. Sonra bak bakalım olmuş mu (herhalde olmamıştır). Internette RegClean diye bir program var, onu da kullanabilirsin.
5) Hi-res AMİGA ağzından kalma bir laf. 640x480 ve de üstü çözünürlüklerdeki grafikler demek. Low -res da 320x200 olanlar. Texture da 3D oyunlarda vektörlerin üstüne kaplanan küçük bitmap resimler. Bitmap ne diceksin şimdi? O da vektör olmayan resim dosyası. Vektör ne de diyebilirsin ama bu gidişe bir dur demek lazım bir yerde. Şimdi açıklamalarımızı birer örnekle pekiştirelim isterseniz, mesela bu ayki açıkladığımız RAMA, hi-res (ama gıcık) bir oyun. Ecstatica ise low-res. Need for Speed 2 hem hi-res oluyo hem low-res (örnek yapacam diye göz çıkarmamak lazım). Power F1 oyununda duvarlardaki ve arabaların üstündeki yazılar, şekiller birer texture. Bunları kaldırırsan grafikler bir dolu üçgenden oluşur (eski uçak simulasyonlarındaki gibi, mesela Falcon3).
6) Haliyle adventure severim dicem, ama sevilecek adventure bulunması zor bir meret olduğundan son zamanlarda (nerdeyse 1 yıl falandır) daha çok starteji oynuyorum. Yarış oyunları saplantım da giderek artıyo (ehliyetim olmasa bile).
7) Sağlıcakla kal, kendine iyi bak, Intel, okuyucunun arkasından su dök bakiim (fooooshhh ef'eeem).

YOU CAN TRUST

Mega, süper, hiper, imparator, büyük, kocaman, zeki, akıllı, iyi insan Mac,
Seni rahatsız ediyorum ama birkaç sorum var.
Bilgisayarımın özellikleri Pentium 75, 1 Mb ekran kartı, 4x Cd-Rom, 8 Mb Ram, 850 Mb Hdd.
1) Z'yi hiç beğenmedim. Sence nasıl, bence köşe kapmacaya benziyor.
2) Gabriel Knight 1'in ikinci günündeyim, burda o zengin kadınla konuştum, mezardaki yazıyı okudum, devamını anlatsana.
3) Dedektif Fırtına'da Pierre birşey istiyor, bunu verirsem mahzene gitmeme izin vereceğini söylüyor, bunu nerden bulacağım?
4) a) Civilization 2'de barış yaptıklarım bilmem ne pack'tı falan kuruyorlar. Bu ne?
b) Bir de sende Roma ve 2.Dünya Savaşından başka Civ2 senaryosu var mı, varsa gönderdiğim diskete yükleyip geri postalar mısın (internet bağlantım veya modemim yok)?
5-Ben acemi bir strateji oyuncusuyum. C&C'deki dördünce (GDI) bölümü (hani ilk defa sınırlı birlikle

saldırıyorsun, doğuda nod üssü var) anlatır mısın?
6) Arkadaşım K.K.N.D.'yi önerdi, sence alayım mı?
7) a)Setlers'ı Dos'ta açmaya çalışınca açılmıyo, ama Windows 3.1'de çalıştırınca biraz oynadıktan sonra kitleniyo, ne yapmalıyım?
b) Settlers'da nasıl asker üretilir?
c) Nasıl askerle saldırılır?
d) Nasıl Catapultla saldırılır?
Benim sorularımı cevapladığın için çoksağol sahip.
Berkay "sürünmekten sürüngen haline gelmiş ilk insan" Bulut.

MAC: Bu hitap biçimi de iyiymiş aslında, keşke Çınar'a söyleseydim (şaka). İyi olmasına da iyi de, 'kocaman' dediğin bölümü anlayamadım. Şimdi ben tombul bir Bizans İmparatoru olsaydım gittiydi senin kelle (Allahtan sadece tombul bir köşe yazarıyım).
1) Köşenin bir okuru olarak, 3 ay önce 'bence Z köşe kapmaca' dediğim galiba gözünden kaçmış. Neyse, en azından aynı fikirdeyiz.
2) Sen bitirmişsin oyunu ya, anlatacak pek bişe kalmamış (ehe). Valla, 2. Günde yapılacak en önemli şeylerden biri parktaki ressama daha önceden topladığın patternları birleştirmek. Ama tabi bu sadece olayın bir bölümü. Nerde takıldığını söylesen, işim çok daha kolay olurdu.
3) Aradığın şey bir "Ra" heykeli. Köprüden geçip şehre geri dön. Şehirde antikacıyı bul. Son seçeneği söyledikten sonra da son seçeneği seç. Hasta olduğunu söyleyince neden dağlar çıkması gerektiğini sorup "Peri otu" aramak için trenle dağlara git. İstasyondan çıkınca sırasıyla sağ, sağ, sol, karşıya, dört yol ağzından sola, sola ve yine sola yapıp peri otunu bul. Otu antikacıya ver ve Ra heykelini al!
4) a) Birincisindekilere ek olarak, Civ2'de değişik barış anlaşmaları imzalamak da mümkün. İşbirliği ya da ateşkes gibi seçenekler var. Bunların sayesinde değişik derecerde anlaşmalar imzalayabilirsin. b) Ben de yok, ama internette bir dolu var. Gönderdiğin disk haliyle Mardin-Münih hattının bir yerlerinde kaybolmuş (bana gelmedi), ama bunları bilgisayarcılarda da bulabilirsin (hatta sırf senaryolarla dolu bir CD var galiba). Bana disk yollamak pek akıllıca diil bu arada.
5) Farkındaysan 4. Bölümüne, 3. Bölümden kalan unitlerle başlıyorsun, yani bir önceki levelı ekonomik oynamışsan işin biraz daha kolay olur. Ay, elim alışmış, otomatikman Red Alert 4. Bölümü anlatıyordum az daha (pardon). C&C'da görevlerin birbirinden o kadar da farkı yok. İlk başta iki tane Refinery kurup, bir süre birliklerini biriktirmeye çalış. Sonra da çok sistemli bir şekilde saldırıya geç, yani öyle hobara diye saldırma, iki grubun olsun, öndeki çok hasar alınca onları repair ederken ikinciler saldırıya geçsinler. Engineer'lardan yararlanmayı da unutma.
6) Önce arkadasına bir tokat at, sonra da KKND'yi almaktan vazgeç. Hep aynı taktikle bütün levelları geçmekten bana gına geldi. Red Alert'i tercih et.
7) a)Galiba (bakınız üstteki galiba ile ilgili açıklama) bir ram sorunu yaşıyorsun. Acaba (galiba version 2) diyorum, Memmaker gibi bir şeyler yapsan DOS'tan da çalıştırabilir misin? b) asker üretmek problem diil, zaten nüfusuna ve yaptığın binalara göre askerler oluşuyor, mühim olan yüksek rütbede asker üretebilmek, bunu da ancak altın (para yani) ve bire üreterek yapabilirsin. c) Düşmanın sadece askeri binalarına saldırabilirsin. Bunlara kliklediğinde çıkan menüden istediğin sayıda askeri seç, ve OK'e bas (yeterince askerin varsa). d) Cataput yaptığın yerden 1 ekran uzaklıktaki düşman binalarına (yine sadece askeri) otomatikman saldırır. Yani senin birşey yapmana gerek yok. Sadece catapultlarına taş geliyor olmasına dikkat et.

LIFE IS SHORT

Sevgili Mac,
Bu aslında sana 2. mektup oluyo. Daha önce (2-3 ay) sana yazmıştım ama mektup geri döndü. Üstünde "adres değişti" yazıyordu mektubun. Halbuki adresi doğru yazmıştım. Şimdi sorular ama önce PC'min özelliklerini vereyim: Pentium 75, 16Mb Ram, 1Mb Diamond ekrrankartı, 1.2 Gb Hdd, ses kartı ve 4x Cd-Rom sürücü.
1) Indiana Jones 4: Fate of Atlantis'te takılıyorum (dergideki çözüme rağmen). Hani şu Atlantis'i bulduktan sonra şekle bakarak robotun parçaları yerleştirilen yer varya, işte ben bu şekilden hiç birşey anlamıyorum. Belki olur diye parçaları rastgele en az 100 kere yerleştirdim ama olmuyor. Please help!
2) Red Alert'te Allies 5. Bölüm varya, hani Tanya'yı kurtarmacalı görev, Tanya'yı kurtardıktan sonra oyun bana tanklar ve mühendisler (bir kaç tane) verdi ve düşman üssünü yok et dedi. Düşmanın Cons. Yard ve Power Plant'ini ele geçiriyorum bu sefer alttan akınlar başlıyor ve ordun yok oluyor. Taktik lütfen.
3) Warcraft'ta peasantlar tutsak olduğu bölüm varya, işte orda takılıyorum (daha önce soranlara "verilecek taktik yok" demişsin ama bana deme).Elimdeki sınırlı birlikle peasantları kurtarayım diyorum, bir tanesini bile kurtarınca bütün adamları üssüme yolluyorlar, madenleri ele geçirip peonları öldüreyim diyorum ama yine üssüme adam yolluyorlar. Binalarının bir tanesini göçertince yine bütün adamları yolluyorlar. İMDAT!!
4) Warwind mı Blood&Magic mi? Hangisini alayım?
5) Yeni gelecek Mortal Combat Trilogy hakkında bilgin var mı?
6) Red Alert-Counter Strike (içinde 300 görev bulunan) almaya değer mi?
7) Dungeon Keeper nerde ya? Otobüsümü kaçırdı? Kaçırdıysa otostop yapıp bir an önce gelsin.
8) Bütün Sim serisini (sim Copter hariç) içeren bir cd gördüm. Fiyatı 25 mark. Alayım mı?
9) Sen taklitçiliği sevmezsin. Evet. Taklit edenleri de sevmezsin. Evet. Peki niye Şahin'i taklit ediyorsun? Ehhehehe-huhuuu vs. Ve ayrıca Türkçe'yi katlediyorsun.
Bitti. Bu mektubu yayınla.
Ahmet "mektup uzun oldu ama olsun" Demirkesen.

MAC: Hımmm, pek bir mana veremedim, ben son bıraktığımda dergi yerinde duruyordu (1 sene önce), adres de bir değişiklik yok ama Beşiktaş ve PTT çok kötü ve tehlikeli bir karışım aslında.
1) Çok uzun zaman oldu ama sanırım oradaki odaların birinde, kapalı bir dolap var. Onun içinde (kapağın içinde) gerekli açıklama var.
2) Bir sonraki soruna da bakarak senin genel bir 'defans' sorunun olduğu kanısındayim. Power Plant yerine War Factory'i ele geçir, böylece V2 Rocket'lar yapmak gibi bir lüksün olur. Zaten üssün içinde 1-2 V2 (ay ne hoşh), ve üssün önünde 1-2 tankla (bunda kafiye olmuyo) saldırıya geçecek birliğin olana kadar dayanabilirsin. Acaba diyorum, savunma yaparken çok mu kayıp veriyorsun? Normalde yeterince birlikle üssünü korurken ateş güçlerini birleştirerek (yani hepsini bir düşmana saldırtarak) kendin fazla hasar almadan onları temizleyebilirsin.
3) Zaten olay bu, rescue işinden sonra ortalık cehenneme dönüyor. Dediğim gibi "verilecek taktik yok" ama senin için deniim. Köprüleri kullanarak üssüne doğru gidenleri azaltabilirsin, ya da yukarda anllattığım ateş gücü birleştirme işini de dene. Her iki oyunda da Speed ayarı var, bundan yararlan. İşler bir anda karışıyorsa, oyunu yavaşlat ve daha kontrollü oyna (verilecek taktik yok demiş miydim?)
4) Bence ikisini de alma aslında. Canın çok real-time çekiyorsa biraz bekle, yakında Conquest Erath ve Dark Reign diye 2 tane daha çıkıyor (bu tip oyunda bir bolluk olduğu kesin), belki onlardan biri iyi olur (bolluk hepsi iyi demek diil).
5) Yaptığım derin araştırmalardan sonra 3 oyunu bir yere toplayan gıcık bir dövüş oyunu toplaması olacağına karar verdim. Ehe.
6) Kesin değer, hatta gelecek sayıda açıklamayı düşünüyoruz, ondan ötesi, ben yazı ve de sayfa işlerini boşlayıp her bir görevi itinayla oynamayı düşünüyorum.
7) Release List'te halen Temmuz 97 diyor, ama biliyorsun, yılan hikayesine döndü bu oyun. Aynı listede Populous 3 için de Aralık 97 diyor (ama heyecanlanmak için daha çok çoook çoooook erken).
8) 25 Mark demesen al dicektim (Mark su anda hayatımdaki anahtar kelime), çünkü o gruptaki en zevkli oyun Simcity 2000 (ve belki de Sim Tower) ama onu başka yerde çok daha ucuza alabilirsin.
9) Çünkü ben onun akıcı stilini ve yaratıcı esprilerini çok beğeniyorum eheuheuheue. Yok aslında, bu yeni gelişmeye başlıyan chat ağzı, giderek gelişiyo, ve benim yazı yazmaktan başka konuştuğum tek Türkçe olduğundan bayağı da kaptırdım kendimi. Bir nevi Choice of a New Generation. Nası rahat olursa öyle yazmak gerektiği kanısındayım. Hatta bana kalsa, ü,ö,g (yumusak olanı) gibi bir grup harflerimizi de kaldıralım, kurtulalım. 10 sene boyunca inkilap derslerinde arap alfabesinin dezavantajlari ile ilgili

REMEDY
BLACK CROWES
THE SOUTHERN HARMONY AND MUSICAL COMPANION
BABY, BABY
WHY CAN'T YOU SIT STILL?
WHO KILLED THAT BIRD
OUT ON YOU WINDOW SILL?
ARE YOU THE REASON
THAT HE BROKE HIS BACK?
DID I SEE YOU LAUGH ABOUT THAT?
IF I COME ON LIKE A DREAM?
WOULD YOU LET ME
SHOW YOU WHAT I MEAN?
IF YOU LET ME COME ON INSIDE?
WILL YOU LET IT GLIDE?
CAN I HAVE SOME REMEDY?
REMEDY FOR ME PLEASE.
CAUSE IF I HAD SOME REMEDY
I'D TAKE ENOUGH TO PLEASE ME.
BABY, BABY
WHY DID YOU DYE YOUR HAIR?
WHY YOU ALWAYS KEEPING
WITH YOUR MOTHER'S DARE?
BABY WHY'S WHO'S WHO,
WHO KNOW YOU TOO?
DID THE OTHER CHILDREN
SCOLD ON YOU?
IF I COME ON LIKE A DREAM?
WOULD YOU LET ME SHOW YOU
WHAT I MEAN?
IF YOU LET ME COME ON INSIDE?
WILL YOU LET IT SLIDE?

maceralar dinledik, şimdi aynı şeyi (teknoloji açısından) bu alfabe için de yasıyoruz. Bir şeyleri katletmicez, korucaz diye uğraşacaksak, bence text adventure'ları koruyalım, daha yararlı olur.

AND LOVE IS ALWAYS OVER

Dear MAC,
Bu sana yazdığım bilmem kaçıncı mektup bilemiyorum, zaten çoğunu (hiçbirini?) yollamadım sana. Neysem muhabbet edecek kadar ayık diilim, sorularımı sorup uyuyacağımdır (low tolerance to sleep). Ama bundan önce belirtmek isterim ki 1 ay çıkmayarak yüreğimi ağzıma getirdiniz hani. Çok korktum derginin başına kötü birşeyler geldi diye, sınavlarıma çalışamadım üzüntüden. Ehe ben soru soracaktım di'mi, tamam tamam soruyorum:
1) Şincik daggerfall oynamaktayım. Ama senaryoyu iplememekteyim. Daggerfall'da (eyalet olarak) çok azılı bir suçluyum (Rep-Hated). Param kalmadıkça gidiyorum abi iki kişiyi doğruyorum 20 guard geliyo. Gelen guardları da dağıtıp adamların zırhlarını yüklüyorum arabaya satıyorum sonra. Neyse diyeceğim o ki bir eyalette reputation'u yükseltmek için ne yapmalıyım? (Daggerfall'da diil, orası ekmek kapısı)
2) Level atlamak için tam olarak ne yapmak lazım?
3) Guildlerde yükselmek için yalnızca questlere gitmek yetiyor mu? Ben mages guild'de evoker durumundayım. 15-20 görev yapıyorum bana mısın demiyor. Ne yapmalıyım? Bir de görevleri kabul etmeyince guild'deki reputation düşer mi?
4) Benim zavallı karakterim (custom class tabiki) nasıl olduysa lycentrophy'e yakalandı. Gerçi str, spd, age'i falan 100'e çıktı ama olmuyo öyle, habire masum kanı falan, sonra Ghostrider gelir beni ne yapar? Kurtulmak istiyorum bu iletten. Hayır işin kötüsü bi mektup geldi ya tedavi ol ya da gebertecez seni dediler. Gittim, tedavi olmaya oyun sapıtıyo. Ne yapacam? Artık bir kaçak gibi mi yaşayacam?
5) Geçen gün thievesguild'den haber aldım. Bana bişeyler çalmamı söylediler. Böylece katılabilecekmişim. Netekim istediklerini yapmama rağmen benimle bağlantı kurmadılar, yanlış birşey mi yaptım ki?
6) Daggerfall'un bir ton bug'ına alıştım da fix'lerin, patchlerin de bug'lı olması kafamı bozdu. Yok mu bu işin bir çıkar yolu?
7) Sentinel'deki kale ne öyle ya? Ağzım açık kaldı. En zengin eyalet hangisi?
8) Daggerfall'ın Iamriel'in sadece kuzey-batı'sında geçmesi çok sinir bozucu geldi bana. Arena bile tüm kıtada oynanıyordu. Ben bir high-elf olaraktan Summurzat Isle'a gidip bir ev almak, mutlu mutlu yaşamak istiyordum, olmadı. Ne yazık...
9) S3 Virge 3D işlemcili 4MB Vram'lı bir ekran kartı almayı düşünüyorum. En çok hangi çözünürlüğe ulaşabilirim? SVGA oyunları rahat rahat , hızlı hızlı oynayabilir miyim?
Neysem sorularım işte bu kadar. Bak oyun tavsiyesi bileistemedim. Ben yatıyorum artıkın... Mektubumun umarım cevaplarsın. Kendine iyi bak oralarda.
E.Gürol "Grimreaper" Gürbüz

MAC: Yollamadığın mektupları zevkle okumadım, detaylı bir şekilde cevaplamadım ve hemencik yayınlamadım. Bir aylık aramız da, biz de en az seni kadar korktuk (ama biz sınavlarımızın suçunu buna yüklemedik, iyi deneme, umarım ailen yutar), ne diim, şükür kavuşturana.
1) Aslında para kazanmak icin Guard temizlemekten daha kolay yollar var ama, zevkine engel olmak istemem. Normalde bir eyalette iki türlü rep'in var, biri halk arasında olan, diğeri de saraylılarla olan. Saraylıları yüksetmek kolay, onların verdikleri görevleri yaparsan hemencik seni seviyorlar (çıkar dünyası). Halkla olanı iyileştirmenin bir yolu zaman, ama sen azılı katil olarak bu yolu denersen, rep'in yükselmeden, kara topraklar alır seni. Diğer yol da, bazı 'kamuoyu önünde önemli' görevleri tamamlamak, mesela kaçırılan kız ya da hayvanların bastığı ev falan gibi. Ama açıkçası (her zamanki gibi) halk arasındaki rep'in pek bir işe yaramıyor (lütfen saldırganlıklarını başka bir şehirde yapar mısın? Benim Daggerfall şehrindeki rep'im o kadar iyi ki, yakında oraya belediye başkanı olacam. Senin gibi bir katili şehrimde istemiyorum, her Allah'in günü 30 tane yeni guard bulmak ne kadar zor biliyor musun?)
2) Çok açık ve seçik olarak ifade etmek gerekirse (bazıları bunu sevmez ama sen sordun na'piim) level atlama formulü şu ((A-B)+28)/15. A= Su andaki toplam skillerin, B= Başlangıçtaki skiller'in 28=14x2, 15=18-3. Skill toplami ile ifade edilen değer ise 3 primary skill'in artı en yüksek iki major skill'in artı en yüksek minor skill'in. Yani bu denklemden de gördüğümüz gibi (keşke beyaz önlük giyseydim), level atlamak için skill'leri geliştirmek gerekiyor, bunu da ancak o skill'i bol bol kullanarak yapabilirsin (skill yazmakan çok fena sıkıldım, 1-2 ay skill yazmak istemiyorum, lütfen).
3) Çok karışık bir noktaya değindiniz, yine karman çorman bir cevap vermek durumundayım. Normalde guildlerde level atlamak 3 şeye bağlı (Intel tokat at bana, ders anlatan prof moduna girdim, kurtulmam lazım). A) bir miktar görev başarmak. Bu genelde bir level için 3 görev demek. Görevler arasında değer farkı yok, yani 3 tane kıytırık Protect Sleeping Mage göreviyle 3 tane kan alıcı Find Missing Biseler görevi aynı kapıya çıkıyor (görevleri basararak her birinden 5 rep puanı alıyorsun). B) Guilde göre yeterince skill (uhuhuhuhuhu) seviyesine sahip olmak. Simdi not alınız, formül verecem. Mesela 5. Guild level'i için, o guilde geçerli skillerinin (atacam klavyeyi aşşağı şimdi ama) 58 ve 28 olması lazım. Sen bir evoker olarak (eheeheehue, ben archmage'im, su getir bana bakiim çabuk, sonra da staff'ımı cilala (kötü manada diil)), bir sonraki levela yükselmen için 30 rep, en yüksek 45 ve en düşük de 16 o şimdi ismini yazmak istemediğim şeye sahip olmak zorundasın (klavyeyi atarsam, yazıyı bitiremem). C) Bi de bir önceki terfiinden beri 28 gün geçmis olması lazim (bürokratik nedenlerden herhalde). Kabul etmediğin görevler için rep kaybetmiyorsun, ama başaramadığın her görev -2 rep demek. Bir de birbirine iki düşman guilde aynı anda üyeysen, birinde yaptığın görevler, diğerinde rep kaybetmene sebep olabilir (mesela Dark Brotherhood ve Mages gibi).
4) Eğer were hunterları yeterince oyalayabilirsen 1 sene içinde bu durumdan kurtulmanı sağlıcak bir görevle ilgili bir mektup alman gerekiyor. Bu mektupta yazan missioni başarırsan eski haline dönebiliyorsun, ama bütün guildlerdeki rep'lerini kaybetmiş oluyorsun (yani ben deminki soruyu boşuna yanıtlamış oluyorum).
5) Mektubu almışsın, ilk dedikleri görevi yapabilirsen (genelde kolay) bir süre sonra bir mektup alıyorsun. Bu mektupta sadece 3 kelime var. Bunlardan ilk ikisi bulman gereken kişi, üçüncü de o kişinin yaşadığı şehrin adı. Sen de olmadığına göre büyük bir ihtimalle zaman limitini başaramadım (çok önemli de). Sana bir şans daha vermiyorlar ne yazik ki, mecburen eski bir save'e dönmen gerekebilir.
6) Ya haklısın valla, tam manasıyla bir rezalet oldu, SAFA Soft bile çok daha güvenilir programlar çıkarıyordu (itiraf ediyorum, bu sırrı mezarıma götüremicem, Para ve Güç'ün kapağındaki adam resmi bir porno diskten alınma. Pantalonun ön kısmını Deluxe Paint'te kapatmak zorunda kaldım. Oh be, rahatladım sonunda). Benim kullandığım en güvenilir patch 1.95. Onu su adresten çekebilirsin: http://www.bethsoft.com/Patches/dag195.exe.
7) Dükkanlar ve çalma çırpma açısından en iyi yer Daggerfall, ama dediğim gibi, sakin gelme, seni VENGEEEEEAAANNNCEEE amcaya veririm.
8) Bir sonraki oyun da başka bir bölgede geçecekmis. Böylece her bölgeyle ilgili bir hikaye anlatarak olayı açıklamayı (ve uzatmayı) istiyorlar galiba. Zaten şehirlerin tekdüzeliğinden bence pek fark etmemiş.
9) Şu andaki kartına göre daha rahat ve hızlı oynarsın, 1280x1024'de True Color'a ulaşırsın falan ama haberin yoksa soyliim, S3 OUT! Bu ayki haberler köşesindeki Matrox Millenium 2 haberine bir bak. Şu andaki hayallerim, fantezilerim ve rüyalarım hep bu kartla dolu (sizinkiler farklı olabilir tabi, ayıp diil, ben yaşlandim).

IN THE MORNING

Sevgili MAC,
Derginizi 15. sayıdan beri alıyorum ama şu ana kadar sana yazacak kadar fazla problemim olmamıştı. PC varolduğu sürece sorunlarım olacağına göre bu son mektubum değil. Şimdi sorulara geçelim:
1-Red-Alert'de Allied'lerin 9. bölümünde takıldım. Sovyet mühendisi tech center'den çıkardıktan sonra üssüne götür diyen bölüm. Adamı bütün haritada gezdiriyorum, Rusların hepsini katlediyorumyine birşey olmuyor, neden?
2-Civ2 (tamam eğiliyoruz, merak etme) iyi hoş oyun ama kendi kendine 2020'de bitmesi gıcığıma gidiyor. Eğer en kolay level'da oynamıyorsan, bir sürü buluşu yapamadan oyunu bitiriyorsun. Acaba bunun bir çaresi var mı?
3-Bilgisayarımı ilk aldığımda oynadığım ilk strateji Colonization'dı ve epey hoşuma gitmişti. Bana bu tür bir strateji önerir misin? (Hemen kızma, Hall of Fame'de böyle oyunlar yok).
4-Star Control 3'ü aldığımda bayağı güzel gitmişti, ama sonra galaksi galaksi dolaşmaktan sıkıldım. Daha doğrusu oyunun ana konusunu ve amacını pek iyi anlamadım. Dergideki açıklamayı tavsiye etme çünkü Serkan tarafından yazılmış.
5-Kısa bir zaman içinde 12X Cd-Rom alacağım. İlk Cd-Rom'um Creative markaydı ve kesinlikle kopya cd'ler çalışmıyordu. Bana lütfen fazla sorun çıkarmayan ve her oyunu çıkaracak bir marka öner.
6-Almanya'da telefon, oyun vb. bilimum masrafları nasıl karşılıyosun? (Ne iş yapıyosun?) Yoksa orada kaçak çalışan gurbetçilerimizden misin?
7-Neden hiç oyun açıklamıyorsunŞimdi diyeceksin o kadar işle uğraşıyorum, bi de oturup sabaha kadar ekran başında kafa patlatıp oyun mu yazacağım.
8-Formula 1'de zevklerimiz kesinlikle aynı. Ateşli bir Hill düşmanı ve Schumacher destekçisiyim. Abi ne zaman bu Ferrari'nin motoru gelişip Renault'yu geçecek acaba! Bu arada MAC F1 Report'u büyütürsen iyi olur.
Sorular bitti. İstanbul'a gelmeden önce bir haber

ve de
Kamer'e uğrayıp seni ziyaret edelim.
Sinan "Psiko" Şenol

MAC: PC demek sorun demek zaten. Benim ricam bir sonraki windows (97, 2000, ya da neyse işte) kartuş halinde olsun. Bıktım salak install programları yüzünden bütün sistemin karman çorman olmasından. Bişeyler bozulduğunda kartuşu sokalım, herşey reset olsun, kurtulalım şu install belasından.

1) Çok fena. Çok fena. Hem de çok çok fena. Adamın mühendis olmaması dışında yanlış yaptığın bir şey göremiyorum. Normalde sen spy'ını Tech Center'a soktuktan sonra adamı köpeklerden de kurtarabilirsen APC'ye bindiriyorsun, kendi üssüne döner dönmez görev bitiyor??? Acaba bütün harita derken 'kendi üssün hariç bütün harita' mı yapıyorsun? Pek bir mana veremedim, kadersizsin gibi çok yararlı bir yorumda bulunmak istiyorum.

2) Boşuna eğiliyorsun, çünkü oyunla Sid Meier'ın (şimdi eğilebilirsin) pek bir alakası yok. Hatta yakında çıkacak (Kasım 97 diyo liste) olan Civ3'le de pek bir alakası yok. News'a bakmanda yarar var. 2020'de bitme işine gelince, Railroad Tycoon'da da olduğu gibi, oynun baymaması ve en azından kendi derecene karşı oynama imkanı verdiğinden akıllı bir design seçeneği bence. Sid abim bilir bu işleri. Aslında en zor levellarda bile (eğer bilime önem veren bir stilde oynuyorsan) oyunu teknoloji yarısını önce bitirerek kazanmak mümkün.

3) Bahane yok! Tavsiye yok! Yasak! (Warlords serisi)

4) Şimdi ben de anlatacam sana konuyu ve suçun Serkan'da diil de, senaryoyu yazanlar da olduğunu anlıcaksın. Star Control 2 de (Kamer'de gelmiş geçmiş en çok oynanan oyunlardan biri) Ur-Quan diye bela bir ırk vardı, onlarla savaşıyordun (ve de yeniyordun haliyle). Yendikten sonra da hak ettiğin şekilde emekli olup köşene çekiliyordun. Ama Star Contol 3 emekli uzay savaşçısı simulatörü olmadığından kötü bişeler oluyor ve sen de emekliliği bırakıp tekrar belanın ortasına dalıyorsun. Bu olan kötü şey de, hyperspace'in bir anda yok olması. Günlük kullanımı pek yaygın olmadığından açıkliim, hyperspace gidince, yıldızlar arası seyahat şirketleri (mesela Mersin Seyehat) de gidiyorlar, uygarlıkların birbirleriyle alakaları kesiliyor. Ama sen Precursor denen eski bir ırkın teknolojisine sahip olduğundan (nası diye sorma) ve bu belanın büyüyerek bütün evreni yutacağını bildiğinden (nası diye sorma, sorma, sorma işte) duruma el koyuyorsun. Amacın hem başka ırklarla temas kurup bir Sentinent Birliği kurmak hem de hyperspace'in içine edenlerini yakalamak. İlk başlarda sadece bir kolonin var, bu koloniyi geliştirirken bir yandan da, geminle başka ırklar aramaya başla. Herkesle dost olman mümkün diil, ama mümkün olduğu kadar savaşmadan genişlemeye çalış. Zaten bir süre sonra kötü adamların kim olduğunu anlıyorsun.

5) Çok yanlış insana soruyorsun. Şu andaki CD-ROM'umu da itinayla bozduğumu herkeslere itiraf ediim de içim rahat etsin. Valla ben bişe yapmıyorum, acaba diyorum vücudumdaki negatif enerjiden mi bozuluyorlar. Bana elletmediğin sürece TEAC hariç herhangi bir marka olur (benim son kurbanım Lion du).

6) Karşılamıyorum, sorun da orda ya zaten. Uhu uhuhuhuhuhuhuhuhuhu.

7) Bütün sayfaları yapmamla Macbeth yazma arasında oyun yazacak vakit kalmıyor. Gerçekten kalmıyor. Aslında bazen çok yazmak istediğim oyunlar oluyor (mesela Titanic, ya da Theme Hospital) ama ben yazana kadar derginin çıkma vakti gelmiş oluyor. Genelde çözüm yazacağıma, yazının ikinci paragrafında yorum yapmayı tercih ediyorum.

8) Ehe! İşte doğru yolu bulmuş bir insan daha! Gel bağrıma basacam seni (Intel, okuyucuyu aşıla, bir hastalık kapmasın benden). Gelecek sene Renault olmayacağından bu sorundan kurtulmuş olacaz. Bu arada yakında BMW ya da Porche motorların da F1'e katılması muhtemel. F1 report konusunda desteğin için sağol, şimdilik araştırıyorum (tehdit mehdit) soruşturuyorum, sonradan insanların yorumuna göre bir karar verecem.

TEMPLE OF LOVE

Selam Mac, Thane of Glamis and Cawdor also General of Duncan, The King of Scotland (Macbeth okuyanlar ne demek istediğimi anlarlar)

Onca zamandır Game-Show okudugğm halde bi mektup yollayamadım kısmet e-mektupmuş. Noolur neden yollamadın deme bilki bilimum nedenler var. Arkadaşım diyo ki (kendisi şu anda eşlik ediyor) bir ay dergi çıkmayınca o berbat duygu kaplamış, oysa dergi iyiye gidiyormuş A4 bile olmuşmuş (daha çok sey söylüyor ben yazamıcam, kendi yazsın, tembel herif, ilk sayıdan beri okuyor dergiyi bi mektup atmıyor Zaten sorusunun cevabını da ögrendi). Neyse ben sorulara geçim:

1) Daggerfall'da o kadar azmettim 3 level oldum ama millet iki basamaklarda geziyor. Ne iş! Ben mi kabiliyetsizim (characterim custom olup battlemagelere benzer) yoksa sizler mi üstünsünüz?

2) Mary Ann kim? Arkadaşımın gözü bir yerden ısırıyormuş ama ben hiç tanımıyorum (sanki bir kitaptan ama hangisi idi unuttum). Macbeth'deki bir karaktermi? (Değilmiş, kitabı var internetten download ettim, okucam)

3) Thunderscape oynadın mı? Zamanında en iyi FRP seçmiştiniz ben de almıştım. Oyunda rest kavramı yok sanırım. Adamlarımın HP'leri ancak büyü ve beklemeyle artıyor ki çok uzun sürüyor beklemek. Bir fikrin var mı?

4) Tolkien'nin Hobbit dışındaki kitaplarını okudun mu? Lord of the Rings yani. Bu arada sen ögrenci iken okulda Hobbitin zorla okutulmasını beğenmedim, ögrencilerin hemen nefretini doğurur. Bu arada Lord of the Rings'in film olup olmama hakkında bazı tartışmalar var, sen ne dersin bence iyi bir fikir değil rezil ederler kitabı.

5) Sende Darksun2'nin patchi var mı? SSI'dan bir patch aldım o da bozuk. Madenin ikinci katında bozuluyor oyun. Madur durumdayım noolur yardım etttt!

6) Magic The Gathering'de (Microprose) kaç çesit kart olcak. Ne kadar olursa olsun ben karşıyım bilgisayarda kart oynamaya arkadaş. Oynancaksa dogru düzgün oynansın. Hem var mı öyle bir oyunda 3 Bad Moon açmak (ben de demo versiyonu var her seferinde 2-3 Bad Moon açıyorum).

7) Sierra Anti-Fun Club açıyorum beklerim. "Kahrolsun yeni yetme Adventurelar, yaşasın Icon-Adventure." Zamanı gelince daha iyi bir slogan bulurum. Yeterki sen katıl.

8) Konusu Hobbit yada LOTR olan bir oyun var mı? Varsa oynadın mı?

Aydin "gece saat ikide mektup mu yazılır?" Alpay

MAC: Çok merak ettim şimdi ne gibi bilumum sebepler var diye. Pul parası? Zarf yalama alerjisi? Beni merakta bırakma lütfen, bir sonraki e-mailinde aydınlat bu olayı. Dergi iyi gidiyor, ama nereye gidiyor, işte bütün sorun orda...

1) Acaba diyorum, ana skill (hay ya) seçimlerini yanlış mı yaptın? Mesela Running gibi kolay artan skillerle çabuk yükselirsin (ama sonradan düşük leveldayken max'e gelirler), Magic skill'leri sayesinde yavaş yavaş ama istikrarlı (ehe) yükselirsin. Stealth ya da her hangi bir Language gibi kırk yılda yükselen bir skill seçtiysen, çok ama çok zor level atlarsın. Skill'lerini söyle, derdini söyliim.

2) Mary Ann, Wolfy'le (köpiş) beraber MAC şeytan üçgeninin diğer köşelerini oluşturuyor (Woof uyandı bu arada tr 8:00am, size 'bak şu rom köpeğine, ben onu hiç böyle bilmezdim' dedi). İlk nefesim mi, son nefesim mi daha karar verebilmiş diilim.

3) Hatırladığım kadarıyla, rest'in dediklerinden başka çaresi yok maalesef. Güzel oyun, katlanmak lazım.

4) Ben Tolkien'nin yazdığı, ya da onun hakkında yazılmış her birşeyi okudum. Hatta 3er, 5er defa okudum. Gençliğimde (uhu), The Red Book'daki yüksek kralların aile ağacını kafadan sayabiliyordum. Okulda okutuluyor olması o kadar da kötü diil, zaten kitap okumaya niyeti olan ender bir iki kişi bu sayede ömür boyu Tolkien hayranı haline geldik, diğerlerini dövsen de sevsen de bişey okuyacakları yoktu zaten. Film konusunda haklısın, kafanda canlandırmak haliyle çok daha iyi, ben Angus'un muhteşem Middle Erath tablolarını gördüğümde bile hayal kırıklığına ugradım.

5) O patch zaten başka birşeyleri tamir etmek içinmiş (şimdi baktım da, 24 fenik girdi yine bana), senin sorunun galiba (ehe) zaten elindeki oyunun versionundan kaynaklanıyor. Başka yerden çektirmeyi ya da orjinalini almayı denesen daha iyi olur.

6) Benim anladığım kadarıyla o işin ucunu açık bırakacaklar, sonradan extra packler çıkaracaklar, hatta belki bir ihtimal freeware packler bile olacak. Bence oyunun yapay zekası konusunda pek kendine dert yapma, çünkü (hazırlanın) Sid meier o işe el atmış durumda. Release version'daki yapay zekanın şimdiye kadar yapılan en iyilerden biri olacağı söyleniyor (inanmam, ama Sid var işin içinde).

7) Ben de zamanında 'Kahrolsun Icon Adventure, yasasın Text Adventure' diye bir anti-Sierra klüp acmıştım (bakınız eski Mac Adventure'lar). O kavgayı kaybettim, senin de pek şansın yok galiba. Şimdilik ben Sierra'ya ılımlı bakıyorum, en azından kötü oyunlar yaptıklarında bile katileti kötü oyun yapıyorlar.

8) Hem de bir dolu var, hepsini de oynadım ama, öyle sandığın gibi kitapların havasını tam yansıtan oyunlar diiller. Çok eskiden The Hobbit diye bir adventure vardı, sonracıma, War in Middle Earth, Riders of Rohan falan gibi bir sürü action-adventure oyunlar çıktı. Bir de üç parçalı bir Lord of the Rings adventure'ı çıkmıştı. Bayağı iyi bir oyundu, ama Amiga'daki Rivendell'e geldiğinde kilitleniyordu. Uhu. Çok eski bir yaramı deştin.

Ben şimdi hemen yazımı maillemek durumundayım, çünkü yeni müdür Hulusi Mert Bey onu beklemekte. Daha yeni başladi işe, ilk günden hevesini kırmiim,sonradan acısını nası olsa çıkarırım.

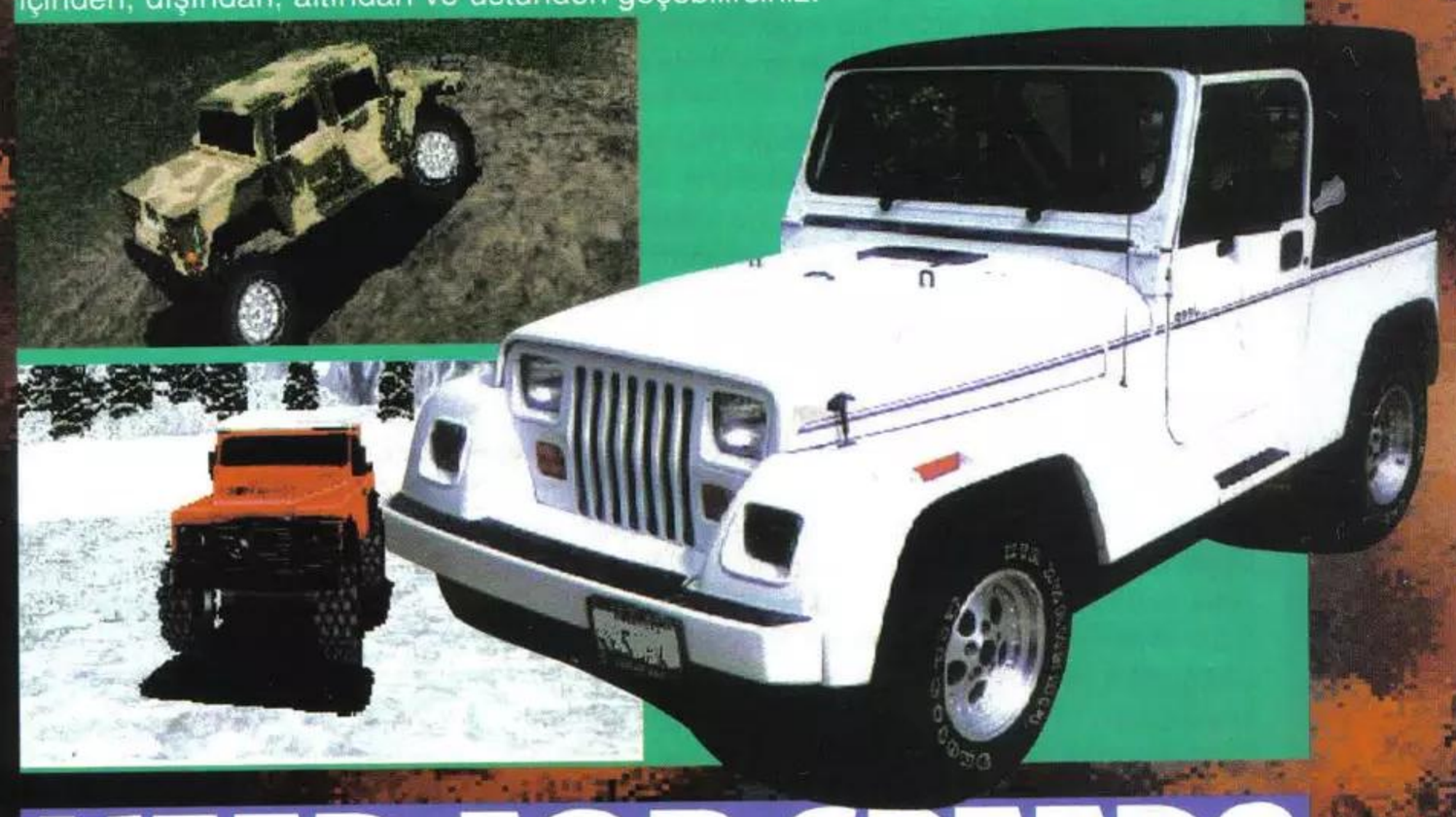
Murat'Un-skilled'Adanç
Ihlamurdere Cad. Çelebioğlu Sok.
Akel İşhanı No:2/5
80690 Beşiktaş, İstanbul

CHEATS

OPENING HOST IRC.AIDATA.COM.TR:6667
#GAMESHOW
<**umberto**>olm zebani, dont make the move yu vil si the king
<**zebani**>biz de seni entel bilirdik, laflara bak laflara
<**umberto**>uğraşmasana sen benle, zavallı amigacı seni!
<**zebani**>bak sana ispatlayamayacağın bir teori söylerim yıllarca kafayı yersin sonra.
<**umberto**>söleee, biz tim'le bir bardak birada hallederiz seni!
<**umberto**>euehu
<**zebani**>:(
<**zebani**>dinle o zaman:
<**zebani**>eğer tüm alkoller aynı derecede sarhoş etseydi bizi
<**zebani**>ben yine de gece cine5'im de Trainspotting'i seyrederken
<**zebani**>bira içmez kesin de sana küfür ederdim burda!
***** Justinyen joins #gameshow... daldın dalgın**
<**Justinyen**>sen benim kraliçemsin, ben de senin kralın,
<**Justinyen**>kulun olayım, cariyem ol
<**umberto**>aaa, herife bak nasıl da saçmalıyo
<**zebani**>sanal çapkın len bu!
<**Justinyen**>aney, whisp yapıyodum da birisiyle başka pencerede, karıştırdım
<**umberto**>açık yorumum: senin bakışına göre daha duygusal!
<**Justinyen**>acaip bişeysin sen umberto
<**zebani**>deminden beri saçmalıyo bu umb
***** BigBen joins #gameshow... from SF**
<**zebani**>ooo, selam!
<**umberto**>merhabalaaar
<**Justinyen**>n'aber aslan, nası oralarda havalar?
<**BigBen**>kendimi buldum burda
<**BigBen**>maç bile yapıyorum
<**umberto**>olm, sen burda da yapıyodun maç ama!
<**zebani**>iğrenç oynuyodun, hatta sanki oynamıyodun da oynuyomuş gibi yapıyodun
<**Justinyen**>yüklenmeyin çocuğa, yaziiiiik
<**BigBen**>gol bile atıyorum canım burda...
<**umberto**>hadi len, sen Türksün diye
<**umberto**>korkudan kıyak geçiyorlardır sana.
<**BigBen**>alla alla, ben kütüphaneden bağlıyım zati net'e
<**BigBen**>salak salak konuşturmayın len beni.
<**umberto**>olm, nerden bağlı olduğun önemli değil hepsi kafanın içinde senin...
<**Justinyen**>bi kafa şimdi sana umberto.
<**zebani**>ehuehuehue.
***** ICastrol joins #gameshow... hoplaya zıplaya**
<**ICastrol**>demek bensiz muhabbet
<**ICastrol**>olmaz öle
<**BigBen**>valla kendimden iğrendirdiniz beni
<**BigBen**>Just ortalığa çeki düzen versene olm
<**BigBen**>ne bu derginin hali?
<**Justinyen**>ben arkada 18 kişiyle whisp yapıyom
<**Justinyen**>rahat bırak beni
***** rom333 (de) join olur #gameshow'a... bi şekilde**
<**zebani**>amma kalabalık oldu burası böyle
<**rom333**>ne olm, bana mı diyon. küfür ettirme adamı
<**rom333**>:P
<**rom333**>n'aber um baba
zebani kitabını çıkarıp sigarasını yakar, arkasına yaslanır, etrafı seyreder, kıllanır, not alır.
<**umberto**>eyidir, içiyoruz yine sıkıntıdan!
umberto red'e göz kırpar ama red yoktur ki (odada).
<**Justinyen**>bak salağa, bak şahsiyetsize
<**Justinyen**>n'e diyon olm um?
<**umberto**>BİLMİYORUM!
<**rom333**>bok iç,
<**rom333**>beni de iç, düş baki'im 8 Horse Power kendinden!
ICastrol is kicked by natural selection (darwin amca)
BigBen hayatında ilk defa girdiği kütüphaneyi sadece bilgisayar başında geçirdiği için yekililerce SF kütüphanesinden ban'lenen ilk Türk olur!
...

TEST DRIVE:OFF-ROAD

Yarış oyunlarının çokluğundan yakınanlardansanız hemen geçin bu cheat'i. Ya da adınız yerine cheat1 yada cheat2 yada cheat3 yada cheat4 yada cheat5 yada ciggies yazın. Fazladan 4 araba, bir kamyon ve şu anda tiplerini ve isimlerini bilemediğim için yazamadığım birkaç araba/kamyon daha sahibi olacaksınız. Bu arada clipping olayını da kaldırdığınız için istediğiniz herşeyin içinden, dışından, altından ve üstünden geçebilirsiniz.



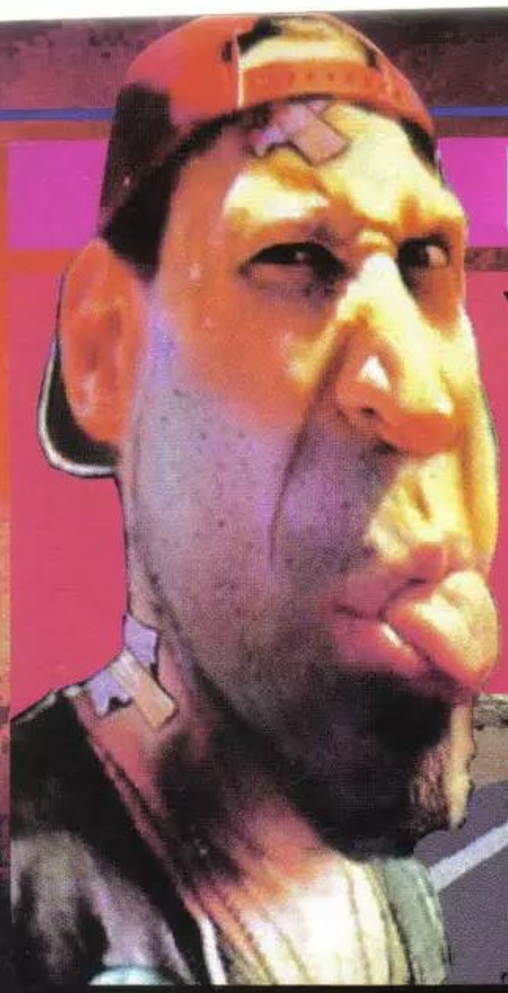
NEED FOR SPEED2

Neyse en azından NFS'nin ikincisi çıktı da kopmadık birbirimizden! Bundan sonra birinci ile ilgili cheat'ler rafa kaldırılmıştır haberiniz ola. NFS2 için her türlü bilgiye açığım. İşte herhangi bir ekranda yazabileceğiniz kodlar: **hollywood** - Bonus Track . **pioneer** - tüm gizli arabalara ve güçlü bir motora sahip olma **bus** - sarı okul otobüsü **semi** - yüklüksüz büyük kamyon **armytruck** - ordu komyonu **vwbug** - VW Beatle **volvo** - stejşın vagon Volvo **bmw** - bmw **mercedes** - mercedes **miata** - Madza Miata **jeepyj** - Jeep YJ **quattro** - Audi Quattro **vanagon** - VW Combi **landcruiser** - Toyota arazi arabası

Bu arada Erhan da yukardaki kodlara alternatif olarak bana aşağıdaki satırları ulaştırdı, bir de O'nu dinleyelim bakalım:

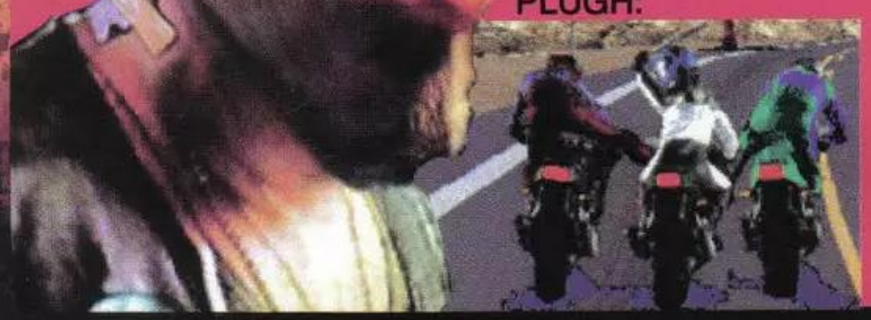
"Oyun menüsünde Options/Credits 'e giriyosun.Burada oyunda trafikte rastladığın herhangi bir arabanın markasını yazıyosun. **Mercedes** veya **Snow Truck** gibi.Onunla yarışıyosun. **School Bus** tavsiye edilir. **Pioneer** yazarsan tüm arabaların motorları upgrade edilir. tabii 14K'lık bii patch var ayrıca. bununla da oyunda gizli olan Hollywood pistinde yarışıp Ford Indigo kullanabiliyosun."

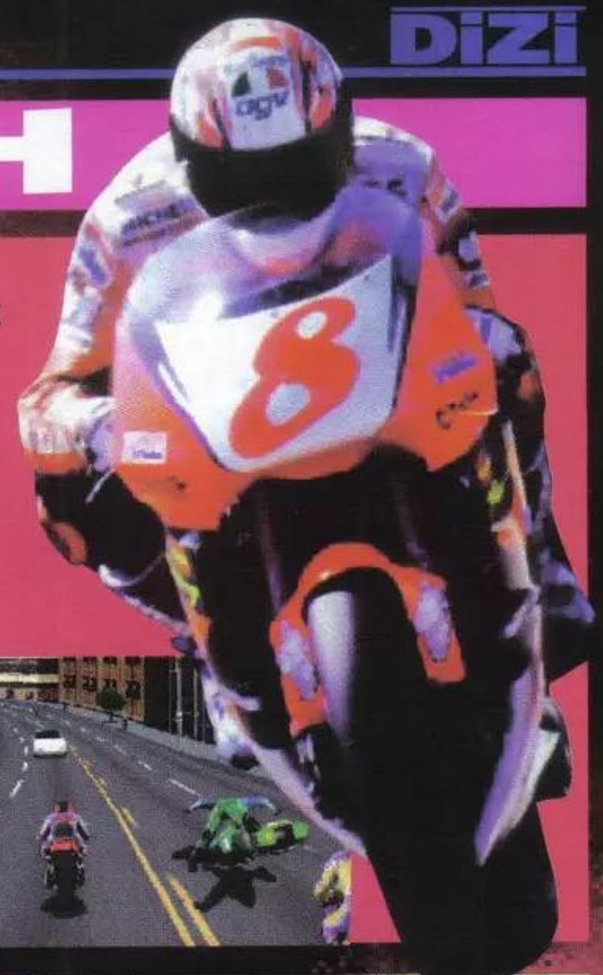
ROAD RASH



Yarış oyunları bu aralar yağmur gibi. Bu sayımızda dikkat ettim de amma yarış oyunu cheats'l oldu. Oyun sırasında XYZZY yazarak cheat'leri kullanılabilir hale getirdikten sonra şu kodları kullanabilirsiniz:

YES,OCCIFER:	polisi ölmüş bilirn.
BRIBE:	kesin öldürdünüz herifi.
SPOON!:	nitro (??)
THWACK!:	zincirsiz olmaz mı? Olmaz!
K'THUNK!:	club alma.
PLUGH:	cheat'leri kapama.





SYNDICATE WARS

Syndicate Wars için daha değişik bir cheat yayınlamıştım ama bununla ilk kez karşılaşıyorum, yanılmıyorsam. Siz de mahrum kalmayın dedim: Adınızı **POOSLICE** olarak giriyorsunuz ve savaş ekranında **ALT-C**, **ALT-T**, **SHIFT-Q**'ya basıyorsunuz. Ne mi oluyo, doğrusu cheat'İ gönderen Umur Cullu başka hiçbir açıklamaya gerek duymamış!

INTERSTATE'76

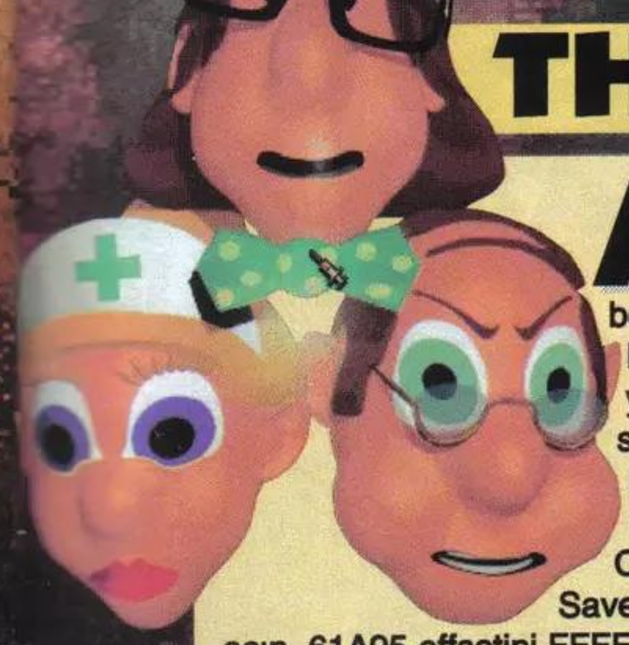
Son ayın en yeni oyunlarından biri için cheats köşesi hizmetinizde: Interstate 76: **Ctrl** ve **Shift** tuşlarına aynı anda basılı tutarken şu kodları yazın bakalım:

thirdnostril - dergi elemanlarının bin kez denemelerine rağmen bu kodun bir işe yaradığı ispat edilemedi

getdown - bütün arabalar üzerimize saldırmaz mı, saldırır saldırır

wiggleburger - afiyet olsun, ekrana bişiiler oluyo.

THEME H.



Anısı var ama... GameShow'un ilk sayılarından itibaren beklediğim bir oyundu ve nihayet bu ay dergimizde açıklamasına yer verebiliyoruz. Tabi cheat sayfasın da Theme Hospital'l konuk etmekten büyük zevk duyuyor, her ne kadar bir hex. Cheat'i de olsa:

Save dosyanızı bir Hex Editörle açın. 61A95 offsetini FFFFFFF yapın.Paraları alın.

OUTLAWS

Yani cheats köşesi ne kadar megolamanyak bir köşe olabilirse o kadar olsun, hakkediyo bence. Ben de megolamanyak oli'im. Nerden buluyorum bu cheat'ler yahu! Neyse bu kadar ego boyama yeter işte bu ayın hit oyunlarında Outlaws'un kodları:

olash - limitsiz cephane

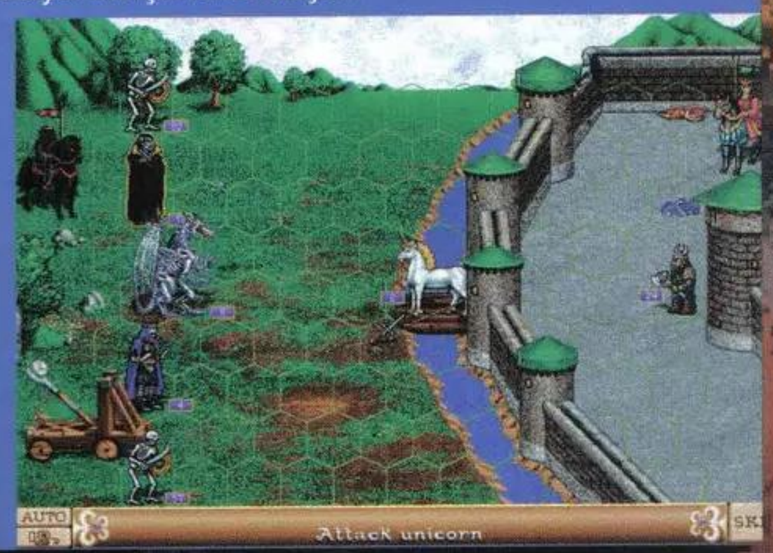
olpostal - tüm silahlar ve cephaneleri

olredlite - hmm, düşmanları iptal ediyo diye açıklayabilirim sanıyorum.

HEROESofM&M2

Bakın bu tip cheat'leri çok seviyorum. Can (Kantarcı) yazmış bana, denedim de demiş, ne güzel etmiş... Can diyor ki: "Mert, ben Can.Sana uzun zamandan beri yazmıyorum. Şimdi bir Heroes2 cheat'i gönderiyom: Campaign modda bölümleri zahmetsizce geçebilmek için oyun sırasında "911" yazıyorsun.Umarım yayınlarsın.100 percent çalışıyor." Bana laf söylemek düşmez artık. Ama Derya'da bu kodlara eklemeler göndermiş. Bana onları araya sıkıştırmka düşer:

"1313: Gördüğüm en gerekli cheat
8675309-Haritayi açar
32167-5 tane b..... verir"

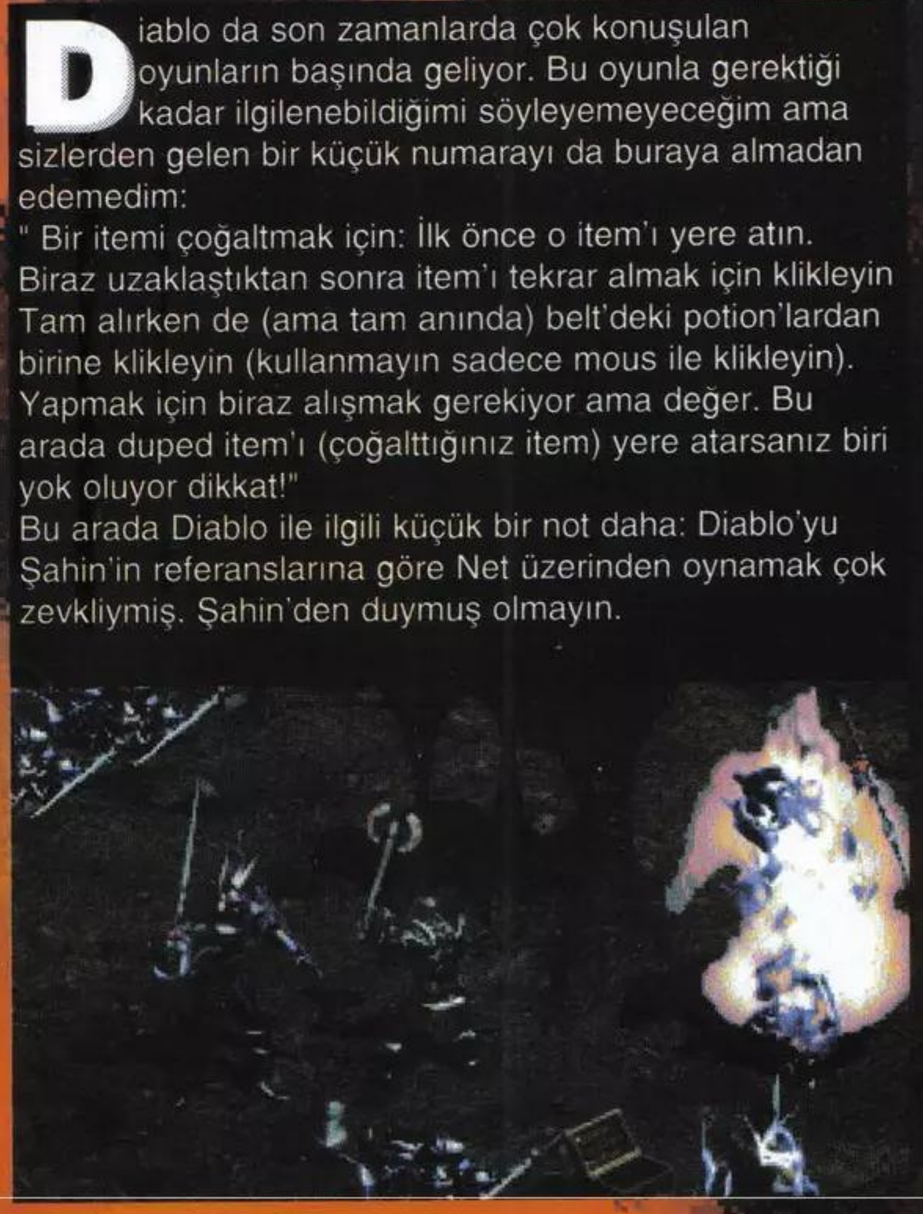


DIABLO

Diablo da son zamanlarda çok konuşulan oyunların başında geliyor. Bu oyunla gerektiği kadar ilgilenebildiğimi söyleyemeyeceğim ama sizlerden gelen bir küçük numarayı da buraya almadan edemedim:

" Bir itemi çoğaltmak için: İlk önce o item'ı yere atın. Biraz uzaklaştıktan sonra item'ı tekrar almak için klikleyin Tam alırken de (ama tam anında) belt'deki potion'lardan birine klikleyin (kullanmayın sadece mous ile klikleyin). Yapmak için biraz alışmak gerekiyor ama değer. Bu arada duped item'ı (çoğalttığınız item) yere atarsanız biri yok oluyor dikkat!"

Bu arada Diablo ile ilgili küçük bir not daha: Diablo'yu Şahin'in referanslarına göre Net üzerinden oynamak çok zevkliymiş. Şahin'den duymuş olmayın.



bigBEN

Yer: San Fransisco Halk Kütüphanesi. Zaman: 14:26.
Tarih: 22 Mayıs Perşembe.

Yıllarca beynimde çalan, hiç durmayacakmış gibi ve de gittikçe artan tik takları durdurabilmek için bir hamle yaptım 27 yaşımda. Bence yapılması şart bir hamle idi ve inanın ki her isteyenin de yapabileceği bir hamle idi bu. Genel olarak hayata bakınca beyninizi kemiren o tik takların hiç bir önemi yokmuş gibi gelir, ama yılların birikimi ve sağlıksız kabullenme illa ki onu bir şekilde kafanızda büyütmenize yol açacaktır. Ben de böyle oldu, sizde de olur mu bilmem. Belki de oluyordur da sizin haberiniz yoktur. Evet yaptım ve 'denemedim' demiyeceğim en azından. Şu anda buranın ölçü birimi ile millerce uzakta, henüz hasretlik nedir bilmeyen ama aldığı e-mail lerin önemi 10'la çarpılmış ve her gece en azından 12 dk. boyunca bunalıma giren 9 günlük bir San Fransisco'luyum. Mutluyum, gururluyum, pişman değilim, yine olsa yine yapmayabilirim çünkü biraz uzak. Herhalde Fransa falan gibi yapardım yani yine olsa. İnsan şu yaşadığı yıllar boyunca ona empoze edilmiş kavramların ne kadar güçlü olduğunu ve ona nasıl hükmettiğini anlıyor burada. Siz hiç elele tutuşup yürüyen, arada bir durup öpüşen 2 sevgili gördünüz mü hiç? Peki bu 2 kişinin ikisinin de erkek olanını gördünüz mü hiç? Ve görseydiniz ne yapardiniz ? Nasıl bir tepki verirdiniz ? Onları linç mi etmek isterdiniz? Yoksa 'Vay İ..e vay' gibisinden bize de düşse falan mı derdiniz ? Bu örnekte olduğu gibi her gün yüzlerce kavram kargaşasına düşüyor insan burada. Genişseniz, global falansanız bir problem olmasa gerek. Ama önemli olan buralara kadar geldikten sonra değil de oturduğunuz yerden kavramlarınızı genişletmeniz. Hayal edin sadece hayal edin. Açıkçası buraları anlatmayı ve Türkiye ile karşılaştırmayı pek fazla istemiyorum. Sonu olmayan ve pek mantık içermeyen bir olay olurdu bence. Orası öyle, burası böyle. Kafanızda olması gereken huzur var ise sizde, zaten her yer Amerika size.

Mert ile yani kuzenim olan Mert ile bir Bodrum gezisi sonrası İstiklal de Kızılkayaların önünden geçer iken ben birden Mert'e dönüp "abi yaw, burası Bodrum'a benziyor" dedim. O da bana dedi ki "Yaa abi, gördün mü, demek Bodrum güneyde değil senin kafanda imiş..." dedi. Ben önce bir bok anlamadım ama sonra sonra düşününce hoşuma gitti bu laf. Hakikaten de Bodrum kafamda idi. Görmek istediğim, kalıplandırdığım bir yer var ve ben oraya gidiyorum ve diyorum ki işte burası Bodrum. Daha ekonomik tabii ki. Ve bu mantıkla kim bana ispat edebilir ki ben şu anda Ataköyden odamdan sizlere yazmıyorum.

See'ya next time, we love'ya, tahnk youuu !!!

KUSMUK 1: Zebani ve diğer bütün GameShow tayfasına selamlar.Vedalaşamadık.
KUSMUK 2: Sinema olayı burada 7.5$. Gitmemiz şu an imkansız.
The Lost World burayı kasıp kavuruyor. İğrendim kendimden.
KUSMUK 3: Büyük yardımlarından dolayı MEG'e Very special thanx.
Can ve Mert'e special thanx.
KUSMUK 4: Abla versene lam paramı. Biliyom vermişsin :-)

KÜÇÜK İLANLAR

ARS ELEKTRONİK

Listeden oyun seçmeye paydos

OYUNLARINIZIN RESİMLERİNİ GÖREREK ALIN.

10000 Disketlik bir arşiv ile daima hizmetinizdeyiz.
Arşivimizi CD'ye kayıtlı olarak temin edebilirsiniz.

Aynı Günde CD Çekimi Yapılır.

Osman Ağa mah. Pavlonya Sok. No:2/9 Kadıköy
Tel&Fax: (216) 3373597 İstanbul

LASER BİLGİSAYAR

Microsoft Satış Noktası

EN SON PC DİSKET & CD OYUNLARI

PC - AMİGA & CDROM

- EN YENİ OYUNLAR
- TAMİR, ALIM - SATIM
- PC HARDWARE, UPGRADE
- RENT A CD
- TÜKETİM MALZEMELERİ
- BAKIM VE ONARIM HİZMETLERİ

Mithatpaşa Cad. No: 580/A Mithatpaşa - İZMİR
0-232-4892541

ÇELİK BİLGİSAYAR

ADI GİBİ SAĞLAM

Ayın Sistemi:
Pentium 133-16Mb
8xCD-Rom
16 bit Seskartı
14" NI-LR Monitör
1.2 GB HD
Fiyatı: ???

PC-GOLD Bakırköy BAYİİ

Orjinal CD'lerde Toptan Satış

Zuhuratbaba mah. Akatlar Sok. No:28
Bakırköy / İstanbul
Tel: (212) 572 77 01

PROBİM

MÜHENDİSLİK ve BİLGİSAYAR HİZMETLERİ

Bestekâr Sok. Ekşioğlu Kardeşler İşhanı
11/69 81300 Kadıköy / İSTANBUL
Tel: (0216) 414 22 33 Fax: 349 12 13

PC-GAME CLUB

İŞTE AYRICALIKLARINIZ...

- En son PC disket ve CD oyunları
- Her türlü orijinal CD'ler
- Upgrade, yan ürünler, bilgisayarlar
- Hazır oyun arşivi
- Seçiminize göre 450 disketlik itinalı CD yazımı
- 3 ve 10 CD'lik süper paketler...

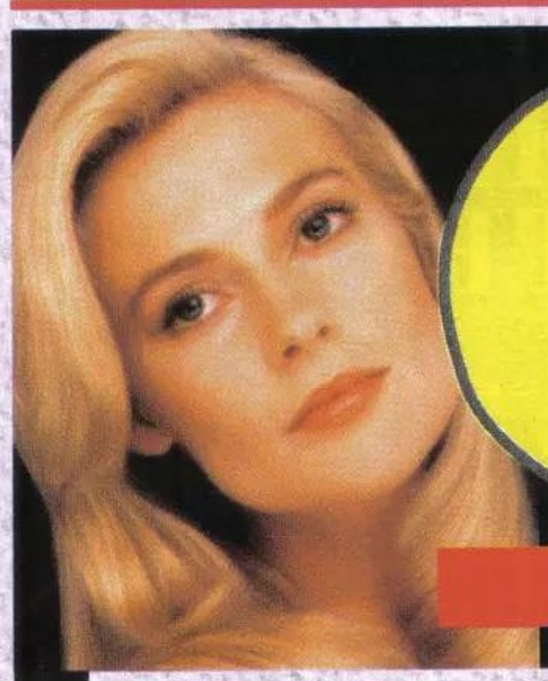
İşte bu ayın oyunları

The NEED for SPEED 2 - FOOTBALL MASTERS
ARK OF TIME - MDK - IND. DAY
OUTLAWS (2CD) - SHIVERS (2CD) - ERASER (2CD) - TITANIC (2CD)
PRIVATEER (2CD) - DISCWORLD (2CD) - INTERSTATE '76 (2CD)

PC-GAME CLUB ÜYELERİNE HER AY TAM DOLU (2MB'lık) BİR DİSKET VE SÜRPRİZLER...

PROBİM PC-GAME CLUB ÜYE FORMU

Adı Soyadı: .... Tel: ....
Doğum Yeri, Tarihi: .... Fax: ....
Adres ve Posta Kodu: .... Hoşlandığınız oyun türleri: ....
İmza: ....
PC'nizin özellikleri: ....
Aidatı Ödeme Şeklinizi İşaretleyiniz.



ENGİN abla

Biz insanlar sanırım biraz mazoşistiz. Hatta biraz değil oldukça mazoşistiz çünkü bize acı veren şeylere inatla yaklaşıp onlarla bir bütün olmak yolunda elimizden geleni ardımıza koymuyoruz. Nedir, sonu ne olur diye düşünmeden hem de... Hatta ne oluru bırakın, sonu var mı, onu bile düşünmüyoruz. Bir de sadist yanımız var ki ondan hiç bahsetmek istemiyorum. Hani şu "ben iyi olayım da gerisinden banane, keyfim yerinde olsun, gerisini iplemem" psikozu... Hele o yaptığımız kaprislere ne demeli! Başka hiç birşeyi, hiç kimseyi düşünmeden yaptığımız kaprisler... Aaaaaah ah... Ben kendi adıma lokantada parasını ödeyeceğim çorbayı önüme getiren garsonun yaptığı kaprisleri çekmeye hiç mi hiç niyetli değilim. O garson da bu çorbayı bir gün kafasından aşağı boşaltabileceğimi düşünse sanırım bunları yapmaz. Bir gün patlayacam ama ne zaman... O zaman ne garson kalacak, ne çorba, ne de lokanta!..
Lokanta dedim de karnım aç, o aklıma geldi yaaa... Ama kendime ceza verdim, yazım bitene kadar yemek yok. Yine kaldık son güne... Bu arada kusura bakmayın, çok doluydum kustum üstünüze ama içimde kalsaydı daha kötü olacaktı. Eeee... N'aparsınız, hayatın cilveleri bunlar. Zaten yoğun bir ay oldu. Fuarda da inanılmaz yorulduk ama sizlerin bize olan ilgisi herşeyin üstündeydi ve bize inanılmaz bir güç verdi. Her zaman böyle olun.
Nerede benim mektuplarım? Hah buradalarmış:

Canım, ciğerim Engin Abla;
Bu sana ilk mektububum. Yayınlarsan sevinirim. Bu arada derginin sayfa sayısını arttırmaya nedersiniz? (64'ten 100'e yükselse) Sayfa sayısı artarsa sizin için ne gibi sorunlar ortaya çıkar? Cevaplar için şimdiden sağol. Şimdi esas sorular...
1- Benim bilgisayarım P100 8MB Ram 8X CD-ROM vs. W95 biraz yavaş (bu biraz az oldu ama neyse) çalışıyor ve oyunları da yavaş çalıştırıyor. 16 MB Ram bu canavar için yeterli mi? (Arkadaşım P133 16 MB RAM olan bir bilgisayarı varken yavaşlatıyor diyerek W95'ten W3.1'e geçti)
2- Uzun süre iyi gitmesine rağmen W95'imde sorunlar çıktı. Bir arkadaştan CD içinde Iconpack W95 diye (galiba böyleydi) bir program almıştım. Install yaptım (Bu arada program masaüstündeki ve menülerdeki simgeleri değiştiriyor. Örnek Bilgisayarım seçeneğindeki bilgisayar simgesi sadece harddiske dönüşüyor). Daha sonra program ekle/kaldır menüsünden bu programı kaldırdım (Windows programı kaldırırken hata oluştu demişti). Bu kaldırmayla ilgili mi bilmiyorum ama artık simgeler bozuldu (Örnek: Bilgisayarım'ın bigisayar simgesi yerine yarım yamalak bir Bat uzantılı bir dosyanın simgesi var. Anlatabildim mi?). Virüs tarama programları ile virüs aradım ama birşey bulamadım. Programı (Iconpack) tekrar install etsem de bir değişiklik olmuyor. Ayrıca bilgisayarımda değişiklikler hissediyorum. Yardım et bana ne yapayım?
3- Bende W95 CD'si var. Şimdi bu kurulu olan W95'in (Amma da andım bu münasebetsiz işletim sistemini) üstüne yeniden (Şu an bulunanı silmeden) W95'i yüklesem (CD'den). Sence ne olur? Sorularım biraz karışık oldu ama sen cevap verebilirsin inşallah (İlk mektup işte). Teşekkürler bye...
Erdem "Stubborn" Demirci
Küçük afacanım Erdem;
Derginin sayfa sayısına arttırmayı biz de isteriz ama şu anda pek mümkün gibi gozükmüyor. Para meseleleri tabii ki! Zaten kısa süre içinde büyük adımlar attık (Atatürk'un dediği gibi 'az zamanda büyük işler başardık'). Tepetaklak gelmememiz için diğer yenilikler için biraz müsade...
1- Pentium 100, 16 Mb ram Win95 için yeterli bir konfigurasyon. Eğer tatminsiz bir insansan P-200, 64 Ram ede kusur bulursun.
2- Bu sanırım bir derginin vermiş olduğu cd idi. Ben de o program yüzünden bayağı uğraştım. Makinalarına iconpeck install edip sonra usulüne göre kaldırdığını söyleyen 4 - 5 kişinin makinasına tekrar Windows install ettik. Sana da aynı yollar gözüküyor.
3- Eğer böyle yaparsan, makinanda takılı olan hiçbirşeyi (ekran kartı, ses kartı, printer vs.) tekrar tanıtmana gerek kalmaz. Bu da senin işlerini yarı yarıya kolaylaştırır. Tekrar install ederken böyle etmeni tavsiye ederim.
Sevgili Engin Abla,
Sana geçen sene mektupta, sana her ay mektup yazacağımı dememiştim. Yalandı o, 3 ay sonra yine mektup yazıyorum.
Sorular:
1- Win95 yanına bir de Win3.1 kurarsam sorun çıkar mı?
2- Öylesine bir xxx yetkili bayisine P-120 fiyatını sordum. 2100$ dedi! Win95 fiyatını sordum 450$ dedi. Bunlar kazıkçı mı? (Galiba).
3- Arkadaşım bilgisayarını upgrade ettirecekmiş. 486 DX-100 Pentium100 upgrade + 8X CD-ROM sürücüsü + 16 bit Creative ses kartı fiyatı ne eder?
Ahmet Demirkesen
Sevgili Ahmet;
Yalancılık kötü bişeydir. Bundan sonra ceza olarak her ay 5 mektup bekliyorum. Cevaplar:
1- Hiçbir sorun çıkmaz. Eğer Win31'i, Win95'in DOS promptunda calıştırmaya kalkmazsan tabii ki!!!
2- Kazıkçı değil acayip kazıkçı!!! O fiyata Compaq P-133 notebook var valla. Sen en iyisi o bilgisayarcıya yaklaşma pek...
3- Pentium 100'e ettirmesi çok saçma. En azından bir 120 ile başlangıç yapsın. Bu da ona 200$ civarına patlar (mainboard + işlemci + fan + servis). CD-Rom olarak da 16 hızlı Goldstar alsın. Onun da fiyatı 120$ civarlarında.
Sevgili Engin Abla;
Ben İstanbulda oturan ve dertleri yüzünden bilgisayarını satmayı (hatta atmayı) düşünen zavallı bir oyun (ve GameShow) manyağıyım. Dertlerim aşağıda - derman sende!..
1- Benim ses kartım salak mı? (Power Sound)
2- CD Rom um bazı cdlerde okuma sorunları çıkarıyor. Yoksa oda mı salak? (Creative 4X)
3- Win'95 im çöküp duruyor. Ses kartım ve CD Romumun yanında dura dura oda mı salak oldu.
Yoksa herşeyim düzgün de bende mi bir sorun var (salak mıyım)???
Cevabını bekliyorum ablacığım...
Can 'hayır salak değilim!!!' Düzgit
Şirin çocuğum Can,
Eğer bir bilgisayar kullanıcısı isen bu !!!minik!!! sorunlara alışmalısın. Eğer gerçekten bilgisayarını atmayı düşünüyosan bari bize

BİR DERDİNİZ OLURSA
ABLANIZA YAZIN BAKALIM!
enginabla@gsmnet.com
ADRES:
Ihlamurdere Cad. Çelebioğlu Sok.
Akel İşhanı No:2/4-5
Beşiktaş, 80690, İstanbul

ENGİN abla

yakın biyerlere at! Şakayı bir yana bırakarak sorularına bakalım:
1- Power Sound'un çok iyi bir ses kartı olduğu söylenemez. Ufak tefek salaklıkları olmadığı da söylenemez ama en azından ucuz (züğürt tesellisi!). Eğer yeni bir kart almayı düşünürsen Avance Logic chipsetli bir kart almanı öneririm (ben kullanıyorum, çok güzel).
2- CD-Rom'un için sana acıyorum valla! Çünkü Creative CD Romlarda bir sorun olduğu kesin. Özellikle kopya cdlerde çok fazla okuma sorunu çıkartıyor (tecrübe ile sabittir).
3- Win95 çok nazik bir işletim sistemi (ne demekse?? ama olur mu demeyin, oluyor!). Sık sık çökmemesi için yapabileceğin en önemli şeylerden biri install ettiğin programları direk olarak silmeyip, 'program ekle - kaldır' menüsünden kaldırmak. Zaten yeni programların bir çoğunda uninstall seçeneği mevcut.

Dear Engin Abla;
Direk olarak konuya girmeden önce şunu söylemek isterim ki, gerçekten çok güzel güzel olduğu kadar da, benim gibi bilgisayar özürlü gençler için eşi bulunmaz bir dergi çıkartıyorsunuz. Zemini daha da kayganlaştırmadan şunu söyleyeyim, ben yeni bir bilgisayar almaya karar verdim ve emektar Amigamı postaladım... Bilgisayarı annem alacağından kendi paramla cdler ve bir tane joystick alıp derginize abone oldum. Aman iyi yaptım da, bu PC Amiga gibi değil ki!!! Kolay olmasına karşın sorunları çok (kendi adıma). İzninle sana bir kaç soru soracağım. Rica edersem fenerim olabilir misin!?!
1- İlk başta alacağımız bilgisayarı HP olarak düşündük. Fakat daha sonra konuştuğum arkadaşlarım bana markalı bir bilgisayarla noname bir bilgisayar arasında o kadar fazla fark olmadığını söyledi. Sence?
2- Peki sahip olduğu bu fark (varsa), fiyata hangi oranda yansırsa tercih sebebi olabilir?
3- Derginizde yayınlanan bir ilanda çok ucuz fiyatlar gördüm. Acaba bir üçkağıtçılık olabilir mi?
4- Biliyorum bayağı geç ama Red Alert açıklamasını gödersem bir bakabilir misiniz?
5- İnternette kör olana kadar sabit fatura ile surf yapabilir miyim?
6- İngilizcem oyundaki görevleri anlamaya yetiyor ama bazen senaryolardaki ince detayları tam olarak anlayamıyorum. Acep oyunların değişik dil versiyonları var mıdır? Özellikle Fransızca (Fransızcam çok iyidir, sayesinde Amiga da Dune 2 oynarken konuya Fransız kalmadım!!!).
7- Yeni Windows ne zaman gelecek? Nereden biliyosun!
8- Ne yalan söyleyeyim, Warcraft oynarken hile yaptım (MAC duymasın). Çünkü annemın laptop'unda oynuyodum ve sadece 1 günüm vardı. Bence cheatler zevkten çok sıkıntı veriyor (MAC duysun). Sonsuz cephane ile ateş etmenin zevki kalmıyor, sonsuz hak ile heyecan game over oluyor, sonsuz para ile ticaretin zevki kalmıyor. Sence? Cevapların için çok sağol (verdiysen tabii!). Arkası gelecektir şüphen olmasın. Neyse şimdilik bu kadarla kalsın, bilgisayardan tuhaf sesler gelmeye başladı. Kapatayım şunu patlar matl.... KA-BOUUUUM!!!!!!
Sencer 'The hell master' Baltaoğlu

Bence bu yaptıkların içinde en akıllıca olanı GameShow'a abone olman çünkü yakın zaman içinde abonelik olayını kaldırmayı düşünüyoruz. Gerek artan kargo maliyetleri (bir dergi 140.000 liraya gidiyor) gerekse abonelerimizin bir kısmının - kargo ile göndermemize rağmen- 'dergim gelmedi' şikayetleri bizi bunu yapmaya zorluyor. Bakalım gelecek günler neler gösterecek.
1- Markalı bir bilgisayar ile noname bilgisayar arasındaki en büyük fark güvence. Yani o noname bilgisayarı satan satıcıya güvenebiliyorsan mesele yok. Her parçayı üreten belli başlı büyük firmalar var. Pentium işlemci deyince nonameninkisi de Intel, HPninkisi de. Birde markalı bilgisayarların upgrade sorunu var. Upgrade olmaları ya imkansız yada çok pahalı (yeni bilgisayar fiyatına yakın).
2- Eğer aradakı fark %20 den azsa alınır.
3- 1. soruda da söylediğim gibi eğer satıcı firmanın kaliteli parçaları kullandığına inanıyorsan ve servis güvencesi varsa neden olmasın?..
4- O konuda telefon açıp patronla konuşman lazım gelir (ah Emin'im vah Emin'im!!!).
5- Şu anda evet. Ama dergi piyasaya çıktığında olmayabilir. Türk telekomun yaptığı açıklamaya göre 1 Hazirandan itibaren 0822 li hatlar ücretli olacakmış. Ama heran cayabilirler de (inşallah olmaz).
6- Bazı oyunların Fransızcaları Türkiye'ye geliyo ama çok az. Ticaretin mantığı bu, ne satıyosa onu getireceksin. Fransızca oyun isteyen az olduğu için kimse getirmiyor yani (Bermuda Syndrom diye muhteşem bir arcade adventure vardı ama...).
7- Yeni bişey geldi bile (ne kadar yeniyse!..). Win'97 diyolar. Küçük de olsa farkları var. Mesela Win'95 deki bugların bir çoğu düzeltilmiş. Bir sürü yeni driver eklenmiş. Gayet hoş olmuş. Bu yeni özellikleri eski Win'95'inin üzerine de ekliyebiliyorsun (Microsoft'un Internet site'ından çekebilirsin). Ben bilirim!!!
8- Bence cheat olayı biraz olsun gerekli. Örneğin; ben hiç frp oynamadım. Oynayacağım ilk frp de hile yapmak isterim. Çünkü bazı şeyleri öğrenmek ve sevmek için önce görmek gerekir. Birde bir oyun aldığınızı düşünün. Başlarında biyerlerde takıldınız. Eeeeee.... Hem paracıklar hem de umutlar boşa mı gitti. Hayır Allahtan Mert var (ehuehue!!!). Ben cheat lerin sonsuz para - sonsuz hak gibi değilde, 2x para - 3x hak gibi olmasından yanayım. Yani bir nevi difuculty.

Engin Abla;
Aslında daha uzun yazmak isterdim ama şimdilik fuar nedeniyle sana bir iki ufak(!) sorum olacak, cevaplarsan sevinirim.
1) Compex fuarında 33.600 'luk bir modem almak istiyorum ama voice özelliği benim kafamı karıştırıyor. Voice özelliği benim ne işime yarar? 50 dolar fiyat farkı var sanırım aralarında. US Robotics almayı düşünüyordum ama fiyatı biraz pahalı. Sence verdiğim paranın karşılığını alır mıyım? Bana ne kazanç sağlar? Yerine Supra alsam daha mi iyi olur? Sen bu konuda ne tavsiye edersin?
2) Geçen gün Red Alert'i aldım ama Win95 'te çalışmadı benim video kartım DirectX uyumlu değilmiş. Bu olaydan sonra fuardan ayrıcanaktan bir de S3 Virge 4MB + Mpeg video kartı alamaya karar verdim, sence iyi eder miyim? fiyatı 100 dolar civariydı sanırım... Şu anda makinem 486 DX4-100, 16Mb EDORam, 1.2 GB Harddisk , 6X CD-ROM driver vs vs. Bu durumda Video CD'lerini izleyebilir miyim, Wing Comander4'ü falan sorun çıkarmadan oynayabilir miyim? Win 95'i hızlı çalıştırır mı? Yoksa bir işime yaramaz mı? Yani kısacası bana ne gibi yararları olur?
Uff aslında sorun çok! Sana bu ay içinde daha çok sorun içeren bir mail göndericem! Bu dertlerime acilen derman olabilir misin????? Fuarda almayı düşünüyorum da!
Murat 'Mr Box' KUTU

Sevgili Murat;
Öncelikle geciken cevap için kusura bakma. Malum fuar telaşından değil e-maillere bakmak, yemek bile yiyemedik.
1- Voice özelliği modemini aynı zamanda telesekreter olarak kullanmana yarar ama bana sorarsan 50$ fark vermeye değmez. US Robotics (marka yazıp övmeyi sevmem ama kendilerine aşığım!!!) verdiğin paraya kesinlikle değer. Bana sorarsan banko USR derim.
2- Söylediğin kart hem fiyat olarak hem de performans olarak çok iyi bir kart. Ama sana uygun olmayabilir. Çünkü 486 boardların büyük bir kısmında PCI slotu yok. Bence öncelikle yapman gereken işmcini uprgade ettirmek. Pentium 150 idealdir. Karnım iyice acıktı. Hemen gidip bişeyler yiyicem. Kendinize iyi bakın. Bir dahaki sayıda yine hepinizi burada görmek istiyorum. Benim e-mail iyice yanlızlıktan şikayet etmeye başladı. Yalnız bırakmayın onu, küser sonra size... Üşenmezseniz mektup da yazın. Kaçtım bile...
Not: Aidata da açılan (irc.aidata.com.tr) yeni chatroom'umuza (#GaMeSHoW) herkesi bekleriz (mavra inside!!!).
Bunları.....
*Bakırköy'de Pide Hut adında bir pideci olduğunu (Türk'üm, abartırım mantığı),
*Microsoft'un reklamlarında kullandığı 'Where do you want to go to day™' cümlesinin trade mark olduğunu (elim gavuru da abartırmış, bunlarla uğraşacağınıza Win95'deki bugları düzeltin.... eheuheu!..),
*Bugüne kadar gördüğüm muslukların %80'inde sıcak ile soğuk su musluklarının yerinin ters olduğunu (çok kıl oluyorum, her seferinde elim yanıyor),
.....biliyormuydunuz.

☒ENGİN 'Dertliyim Ruhuma Hicran' ABLA

Karanlığı yarıp aydınlığa çıktığımda, aslında aydınlığın da çoktan karanlığa teslim olduğunu gördüm. Myth Drannor'da gece olmuştu. Burada bir gece daha geçirmektense Menzoberranzan'a gidip, "Ben burdayım, ben burdayım!" diye bağırmayı tercih ederim.

Son birkaç saatimi sıkıştığım odadan çıkışı bulmaya çalışarak geçirdim. Sadece odanın içinde ve gerisinde o kadar çok gizli bölme buldum ki, herhalde Eye Of The Beholder 3'ü yapanlar utanç duyarlardı. İçlerinde birçok şey buldum ama sadece bazılarına dokunmaya cesaret edebildim. Bir kısım bölmenin koruma büyüleri geçen yüzyıllar içinde gücünü kaybetmiş. Onların üstesinden gelmem kolay oldu. Artık yorgunluktan mıydı bilmiyorum ama buraları dolaşırken devamlı izlendiğimi hissediyordum. Bir ara odanın bir ucundan diğer bir ucuna yürüyen, cüppeli bir hayalet gördüm! En azından ben öyle sandım. O şey, birkaç metre önümde durdu, kafasını kaldırdı ve birdenbire yok oldu. Bunun bir çesit "Git Burdan" mesajı olduğunu anlamak için 20 Int.'e gerek yok. Zaten o yüzden şu karanlıkta, Myth Drannor'un göbeğinde, eski Aşk Çeşmesi'nin önünde acaba ne yapsam da bir yaratığın midesine inmeden bir gün daha yaşasam hesapları yapıyorum. Bulduğum şu eşyalara bir göz atayım. Belki biri işe yarar.

Flagon Of Dragons:
Experience Point Value: 6,000
Gold Piece Value: 40,000
Hiç paslanmayan bu büyük gümüş şişenin üzerinde, bulunduğu zaman üzerinde hiçbir işaret yoktur. Eğer keskin birşey ile çizilir veya üzerine birşey yazılırsa 2d4 turn sonra bunlar kaybolur. Şişe sallanırsa, içinde sıvı varmış gibi ses çıkartır.
Ama bu şişe açıldığı zaman, dışarıya doğru aniden, bir ejderha gibi asit, ateş, gaz veya elektrik püskürtür. Bunun için 1d10 atılır.
1.Black Dragon Asid: 36HP'lik zarar verir
2.Blue Dragon Bolt: 48HP'lik zarar verir
3.Brass Dragon: "Sleep" veya "Fear" etkisi yaratan gaz
4.Bronze Dragon: "Repulsion" etkisi yaratan gaz
5.Copper Dragon: "Slow" etkisi yaratan gaz
6.Green Dragon Klorin Gazı: 48 HP
7.Red Fragon Ateşi: 56HP
8.Silver Dragon: "Paralyze"
9.White Dragon Cone of Cold: 36HP
10.Gold Dragon Ateşi: 64HP
Bu püskürtmeler şişenin tıpası çıktığı anda gerçekleşir ve bir round sürer. Menzili normal bir ejderhanınki ile aynıdır. Şişeyi açıp kapatmak da bir round sürer. Her kullanılışında 1d10 tekrar atılır. Yani ikinci kullanımında tamamiyle farklı bir sonuç elde edilebilir. Püskürtme olduktan sonra şişenin içine bakarsanız boş olduğunu görürsünüz. İçine birşey de koyabilirsiniz ama tıpayı tekrar kapattığınız andan itibaren o şişenin içindekini unutun. Şişe tekrar potansiyel bir düşman yok etme makinesi haline gelmiştir. Asıl ilgimi çeken şu kılıç. Eğer yanılmıyorsam bu Adjatha, The Drinker denen kılıç. İyi ama bunun geçmişi en fazla 400 yıldı. Myth Drannor bundan önce yıkıldığına göre, demek ki kılıç buraya gelen şanssız maceracılardan birine aitti. Elde etme uğruna insanların öldüğü, hatta dwarf lideri Kursos'un bütün dwarfların nefretini kazanmayı göze alıp ele geçirmeye çalıştığı bu kılıçın özellikleri ne olabilirdi.

Adjatha, The Drinker
Experience Point Value: 7,000
Gold Piece Value: 35,000
Adjatha, mavi çelikten yapılmış bir Long Sword +2. Üzerinde 6,000 Gold Piece'lik siyah bir safir bulunan kılıçta hiçbir yazı veya işaret yok ve hiçbir ışık da yaymıyor. Adjatha'nın asıl özelliği, herhangi bir büyülü eşyaya dokundurulduğu zaman (scroll'lar dışında), kılıcın o eşyanın büyüsünü emerek onu etkisiz hale getirmesi. Bu sürede emilen eşya yeşilimsi bir ışın yayar ve tüm büyüsü emilene kadar da bu devam eder. Adjatha, sadece artifactlerin ve şarjı olmayan büyülü eşyaların enerjilerini tam alarak ememez. Yani, bu kılıç Wand of Lightning gibi belli bir şarjı olan büyülü eşyaların tüm şarjlarını emip, aleti büyüden arındırılmış bir hale getirebilir. Ama büyüsünü emmeye çalıştığı şeyin şarjı yoksa mesela Dagger +4, Defender, ona dokunduğu her round aletin bir artısını emer. Yani Dagger +4, 4 round sonra normal bir Dagger olup çıkar ama bunun da bir süresi vardır. Emilen her +, 1d4 turn sonra geri gelir. Şarjlı olan büyülü eşyaların şarjları ise sonsuza kadar kaybolmuştur. Peki bunlar ne işe yarıyor.

Adjatha, her emdiği bir şarj için veya bir büyülü eşyaya dokunduğu her round için 2 Hit Point kazanır. Kendisinin normalde 9 HP'si vardır. Mesela yukarıdaki Dagger +4'ü tamamen kurutmuş olsaydı, şu an 17 HP'si olurdu. Peki bu HP'ler ne işe yarıyor. Adjathe'yi savaşta kullanan biri, herhangi bir saldırıdan zarar aldığı zaman (büyü dışında) bunlar önce kılıcın içinde saklanmış HP'lerden düşüyor. Eğer içinde 17 HP saklı ise bu 9 HP'ye düşene kadar kılıç kendisini tutanı koruyor. Tabi bu saklı HP 50 de olabilir, 100 de. O zaman neredeyse ölümsüz olursunuz. Ve bu kılıcı aynı anda 2 kişi de tutabilir. Adjathe'nin bir kötü noktası var. Adjathe, aynı eşyayı bütün hayatı boyunca sadece 2 defa emebilir. Diyelim Dagger +4'ü kullanıp kılıcı şarj ettiniz. 4d4 turn sonra Dagger eski haline geldiğinde birkez daha büyüsünü emdiniz. Bundan sonra o Dagger'ı bir daha asla Adjathe'ye HP sağlaması için kullanamazsınız. Ve eğer bir eşyayı 1 turn'den uzun bir süre aralıksız emmeye çalışırsanız, bu süreden itibaren her round "Feeblemind" yemeniz için %10'luk bir riskiniz vardır.En son olarak da, Adjathe kullanıcısına Psionic Domination ve Charm tarzı büyülere karşı koruyor.

Şimdi şunları bir kenara bırakıp elimdeki kitaplara bir göz atayım. İlginç... İçlerinde hem wizard büyüleri hem de cleric büyüleri var. Bi dakka... Bu da ne? Bu büyü kaçıncı seviye böyle? 1,2,3,...Nee! 12 mi?!?

12. Seviye Büyü

Karsus's Avatar (Invocation/Evocation, Enc./Charm, Alteration)
Range: Sonsuz **Components:** V,S,M **Duration:** Sonsuz
Casting Time: 6 saat **Area Of Effect:** Bir TANRI **Saving Throw:** Özel
Eski Netheril büyücülerinden Karsu bu büyüyü ancak 10 yılda tamamlayabildi. Seviyesinden ne kadar imkansız olduğu belli olan bu büyünün iki materyali Gold Dragon Epidermisi ve Tarrasque salgı bezi??? Durun daha bitmedi. Bu büyünü tamamlanmasıyla beraber, büyücü istediği bir tanrının yerine geçiyor. Tanrıların bu büyüye karşı herhangi bir Saving Throw hakkı kazanıp kazanmadığı veya tanrıların bu büyü yapılırken haberdar olup olmadıkları bilinmiyor.Ve Mystra, Netheril göçtükten sonra bu büyüyle ilgili her türlü bilgiyi alıp evrenin sonsuzluğuna doğru gönderdi. Unutmayın bu büyü 12. seviye ve tarihte sadece 1 kişi bu büyüyü yapabilecek güce sahipti. O da Karsus'tu...

Specialty Priest Büyüleri

Bu büyüler tanrılar tarafından normal Clericlerine değil de Specialty Priestlerine bahşettikleri büyüler.

Mystran Spells (Mystra Specialty Priestleri) - 4. Seviye Büyü

AnySpell (Alteration)
Sphere: Charm, Creation **Range:** 0
Components: V,S **Duration:** Özel
Casting Time: 7 **Saving Throw:** Yok
Bu büyü Priest okuduğu herhangi bir 1 ila 5. seviye Wizard büyülerinden birisini yapmasını sağlar.
Yani şöyle... Siz bir Priestsiniz ve "AnySpell"'i yapıyorsunuz. Sonra gruptan Wizard arkadaşınızın büyü kitabını alırsınız ve Read Magic yapıp 1,2,3,4 ve 5. seviye büyülere göz atmaya başlarsınız ve bu seviyelerden istediğiniz bir büyüyü seçip onu "AnySpell" sayesinde ezberlersiniz. Ve o ezberlediğiniz büyü, seviyesi ne olursa olsun sizin 4. seviye AnySpell büyünüzün yerini alır ve siz onu yapana kadar da öyle kalır.

6. Seviye Büyü

Wondrous Recall
Sphere: Protection **Range:** Touch **Components:** V,S
Duration: 1 round/level **Casting Time:** 1 round **Area of Effect:** 1 kişi **Saving Throw:** Yok
"Wondrous Recall"'u yapan Priest, bu büyüyü yapmadan yapmış olduğu bir büyünün 2 kopyasını hafızasına geri alır ve bunları tekrar yapabilir duruma gelir. Bu geri alınan kopya büyüler, Priest'in maksimum ezberleyebileceği büyü sayısını geçebilirler. "Wondrous Recall" ile hafızaya alınan büyüler, hiçbir materyale ihtiyaç olmadan sadece düşünce gücüyle, 1 Casting Time ile yapabilir. Normalde hafızaya alınan bu extra büyüler yeni bir büyüymüş gibi tekrar yapılırlar. Yani verdikleri bir zarar varsa, bunlar tekrar hesaplanır. Ama Priest isterse bu iki ekstra büyüden birinin verdiği zararın veya alanının veya başka bir özelliğinin, zar atmadan, ilk yaptığı büyü ile aynı olmasını isteyebilir. Örneğin Blade Barrier büyüsünün "Wondrous Recall" ile getirdiğiniz 2 kopyası hafızanızda duruyor. Bunları tekrar yaparken bunlardan birinin 5 dakika önce yaptığınızla aynı zararı vermesini isteyip işi garantiye alabilirsiniz. Ama bu özellik sadece kopya büyülerden birine uygulanabiliyor. Eğer açgözlülük edip iki tane Wondrous Recall yaparsanız caart diye Feeeblemind olursunuz. Ve ufak bir ayrıntı daha: 7. seviye ve üstü büyüleri bu büyü ile kopya edemezsiniz.

Bu ayın en önemli haberi TSR'nin batıp Wizards Of The Coast (Magic: The Gathering, Ars Magica ve diğer bilimum kart oyunlarını yapan firma) tarafından satın alınmış olması. N'olucak şimdi, DarkSun, Dragonlance artık çıkmayacak mı, AD&D tarih mi olucak diye paniklediğinizi hissedebiliyorum. Şimdi, TSR gibi dev bir

firmanın batmasının ardında iki sebep yatıyor. Bunlardan birincisi, TSR'nin yıl başında aldığı bazı kararların yıl sonunda firmayı zarar ettirmesi. Bunların başında TSR'nin bayağı bir yatırım yaptığı bazı yeni oyunlarına rağbetin oldukça az olması geliyor.
İkincisi ise, CCG (Collectable Card Game) denen oyunların (özellikle de Magic) Amerika piyasalarını ele geçirmiş olması. İnsanlar FRP ve RPG tarzı oyunlara ilgileri azalıp daha çok CCG almaları TSR'nin sonunu hazırlamış oldu. FRP piyasası Amerika'da hala çok aktif ve geniş fakat bu alandaki büyüme Magic'in neredeyse yarısı oranında kalmış. TSR, parasızlıktan hiç bir kitap bastıramayacak kadar kötü bir duruma gelmiş. Bu yüzden 97 kataloğunun Şubat'da değil de Mayıs'ta basılması planlanıyormuş. Bu durum 5 ay kadar devam edince olan olmuş. TSR Player's handbook bile basamayacak duruma gelmiş ve paralarını ödeyemediği için bazı yazarlar firmadan ayrılmışlar. Ve en sonunda da, Wizards Of The Coast TSR'yi satın almış... Mayfair firması da şu aralar TSR ile aynı akibete uğramak üzere. Ama onları maalesef Wizards Of The Coast satın almayacak.
Şimdi sizlere sitem etmek istiyorum... Gameshow ilk çıkmaya başladığı andan itibaren FRP ile ilgilenen birçok yeni insanla tanıştım. Zamanında, soruları için bana telefon açan veya kapıma kadar gelenlerin, onlara bir grup kurmam için yardım isteyenlerin ve hatta onlara fotokopi çektirmemi isteyenlerin yüzde doksanı (%90) işleri hallolunca beni bir daha ne aradı, ne de sordu. Teker teker isimlerini tabiki yazmayacağım ama bu olay bana çok batıyor. Bu böyle biline.
Birşey daha... Geçen ay Bay X'in dosyasında trafik kazasında ölmüş olan arkadaşının resmini görüp. "Niye bu resmi dosyanda tutuyorsun? Yoksa ona aşık mıydın?" diyerek komik olduğunu zanneden Güneş. Emin ol ki komik değilsin.
Sizi daha fazla sıkmak istemiyorum. Kusuruma bakmayın...Ve ilk mektup, ki bu da ayın mektubu...

Ayaklarım tarihi koridorları yürüdü, ellerim metal ve büyülü silahları tuttu. Vücutsuz düşmanlarla savaştım; dostlarımı şeytani güçlerin elinden kurtardım; ejderhalar öldürdüm; cüce ve perilerin diyarlarına ayak bastım; atımla soğuk gecelerde kuru et yerken muhabbet ettim; yeryüzünün en harika doğa manzaralarına şahit oldum; kan kırmızısı denizler, ağaçlar üzerindeki şehirler, çöllerin ortasındaki kentlerin vahşi arenaları, yeraltında güneş yüzü görmemiş şehirler, başka boyutlar... Yeri geldi terli vücudum, soğuk deri zırhım, ağrıyan kaslarım ve elimdeki ağır kılıcımla bir silahşör oldum, yeri geldi, buz bakışlı, cüppeli, doğaya, yaşayanlara ve ölülere hükmeden acımasız ama onurlu bir büyücü oldum. Efsaneler yazdım, çağlar kapattım. Bu efsaneleri yazanların büyük-büyük-büyük torunları öleli yüzlerce yıl oldu, ben değişmedim. Krallıklar çökerttim. Irkların kökünü kuruttum. Ammaaa, şu ÖSS-ÖYS varya, beni mahvetti. Üniversite sınavına girmemek için 100 tane illithid'le elimde sadece bir muz (Muz mu? -Nierdre) varken savaşmayı yeğlerim.

Ali Aksöz, Kırklareli+İstanbul

NİERDRE: Ali, bu beğendiğim bir mektubundu. Buluştuğumuzda sana söylemeyi unutmuşum. İstanbul'a geldiğinde ara, tekrar görüşelim.
Not1- Turbulance fena film değildi. Not2- Violonselci nasıl? Yoksa kemancı mıydı??

Sevgili Mage,

Mektubuma özürle başlamak istiyorum. Köşende mektupları yayınlamayıp büyü açıklıyordun, ben de bu yüzden ne zamandır sana yazamadım. Bu arada çok mühim sorularım var ona göre.
1- İlk sorum TSR ile ilgili. TSR 97 kataloğunu hazırlamış mıdır? Yoksa daha beklemeli miyim?
2- Bir ara İstanbul'a gelmiştim. Akmerkez'de Remzi kitabevinden "Streams Of Silver" isimli serinin ikinci kitabını aldım. Şimdi benim 1 ve 3'ü bulmam lazım. Nasıl olacak bu, zor iş gibi geldi.
3- Madem ki Mageler bu kadar iyi, al sana soru. Mage yolda giderken aniden 2 Paladin yolunu kesiyor. Birinin elinde Mace, diğerinin elinde Long Sword +1 var. İlk önce Mageler dalıyor. Mage dayak yiyor ama gebermiyor. Şimdi Mageler büyükse bu gibi durumdan nasıl kurtulur bu mage anlat bakalım? Bu arada Mage 5. seviye.
4- Firmalar TSR'den bayağı bir hak satın aldılar. Forgotten Realms hakları satıldı mı? Satıldıysa hangi firma?
Benden şimdilik bu kadar. 97'de sana bol Fight'lı (pardon Magic'li) günler.

Mehmet "Drizzt" Evrenseloğlu, Ankara

NİERDRE: Sevgili Ranger... Uzun zamandır haber alamıyordum senden, yazman iyi oldu. Bu mektubu gönderdiğinden bu yana aylar geçti ama arkasından başkaları gelmedi. Ne iş?
1- Giriş kısmında da okuduğun gibi TSR mali sorunlarının üstesinden ancak gelebildi. Programlarına göre 97 kataloğu Mayıs da basılıcaktı ama bu bir iki ay daha gecikebilir.
2- Şimdi aradan aylar geçtiğine göre bu kitapları çoktan bulmuşsundur diye düşünüyorum. Bilmem doğru mu düşünüyorum.
3- Bi dakka mola sevgili Ranger kardeşim. Ben Mageler iyidir dedim, üstündürler, büyüktürler demedim. Bu durumda 5.seviye büyücünün yapabileceği bir iki şey var. Paladinlerin seviyesini vermediğine göre bir düşünelim. "Sleep", "Charm Person" veya "Lightning Bolt" iyi birer tercih gibi gözükse de sanırım en iyisi "Fly" yapıp buradan olabildiğince çabuk kaçmak ve intikam planları yapmak.
4- TSR'nin Forgotten Realms haklarını Interplay aldı. Şu aralar Forgotten Realms da geçen "Descent To Undermountain" diye bir oyun çıkaracaklar. Üstelik iki veya üç oyunluk bir seri halinde çıkması gereken bu oyunda yanlış anlamadıysam, ki bu durumda derginin yanlış basılmış olması gerekiyor, amaç "Lloth"'u öldürmekmiş. Eşeğin birtarafına su kaçırmak da bu olsa gerek.

Sevgili Muhammed Dabiri,

Hatırladığım kadarıyla sana iki mektup yazmıştım ama bunlara herhangi bir cevap alamadım. İnşallah bu mektubuma bir cevap verirsin. Derginin 25. sayısında FRP'ye bir örnek vermişsin. Bunun sayesinde kafamdaki FRP ile ilgili olan kopuk parçalar bir araya gelmeye başladı. Bu örneğe veya benzerlerine umarım devam edersin.
1- Şu ünlü zarları nereden elde edebilirim?
2- Paladinleri anlatan bir kitap biliyor musun?
3- Paladinler kaçıncı seviyeden sonra cleric büyüleri yapmaya başlıyorlar?
4- Yeni başlayan bir Fighter/Mage hangi büyülerden kaç tane ezberleyebilir?
5- İlişikteki karakterle hangi zırh ve silahları verebilirim?
Tire'de FRP ile ilgilenenler varsa beni arasın. Telefonum 512 19 59. Sorularımı cevapladığın için şimdiden teşekküe ederim. Ayrıca " Hapy Bird Day". (Yağ, Bal...)

Baran Güç, İzmir

NİERDRE: Önceki mektubun elime geçmişti, merak etme. İçindeki Daggerfall oynama arzusunu bastırıp ÖYS testleri çözdüğün zamanları da hatırlıyorum. Bazı teknik ve teknik olmayan aksaklıklardan dolayı mektubunun cevabı iki ay kadar sarktı, kusura bakma. Ve, tebrik için sağol.
1- Şu ünlü zarları artık her kırtasiyeden bulabilirsin. Mersin'de bir arkadaşım kırtasiyede vitrin süsü olarak kullanılan FRP zarları keşfettiğinden beri zarların aslında ne oldukları bilinmeden neredeyse tüm yurtta satıldıklarına inanıyoruz. Ya da geçen ay yaptığım FRP testine katılarak bir set zar kazanabilirsin.
2- Paladin's Handbook sanırım senin derdine deva. Daha önce İzmirli FRP'cilerin telefon numaralarını vermiştim. Onlarla bir bağlantı kurabilirsen sana, kitabı nereden alman konusunda yardımcı olabilirler.
3- 9
4- Fighter/Mage'in ezberleyebileceği büyü sayısı Mage'in seviyesi ile belirlenir. Eline Player's Handbook geçirirsen Magelerin kaçıncı seviyede hangi seviyeden büyü yaptıklarını ve her seviyeden kaçar büyü ezberleyebildiklerini daha iyi görürsün.
5- İlişikteki Paladin ve Fighter/Mage'in bütün özelliklerini tamamlamam çok uzun sürer. Eline Player's Handbook geçtiği zaman hangisi ne zırh giyer, giyemez veya hangi silahı kullanır, kullanamaz gibi detayları görürsün. Veya Player's Handbook alana kadar eski GameShow sayıları ile idare et. Ben eski sayılarda tüm karakterleri detaylı bir şekilde tanıtmıştım.
Ataköy civarında FRP oynamak isteyenler 559 66 90 dan Ahmetle görüşebilirler. Ve Ahmet sana tavsiyem Paladin oynatman. Belki çoktan oynatmaya başlamışsındır bile. En yakın zamanda dergiye gel de görüşelim.
Ziya "Wood Elf" Zengi... Evin tam tarifi; Suadiye Akbank'ın yanındaki sokağa sap, sağa sapan 3. sokağın kenarındaki Somuncu apartmanına gir. Eee, daha ne bekliyorsun, hadi gelsene? (Ocaktan beri uğramama sebebin adresi bulamama paniği değildir umarım)

Arda Öncü Erdikmen... Hala orada mısın?
Alper "ALF" Kayış... Bana oradan güzel haberlerin var mı?
Gökhan Mercan... Player's Handbook elde edip oyuna başladınız mı bilmiyorum. Başlıyamadıysan, dergideki buluşma günlerinden birine gelin, size yardımcı olmaya çalışırım.
Mehmet "Paladin With No Horse" Karauçak... İkinci mektubunu da aldım ama sen hala Erenköy'den kalkıp 5 dakika yürüyüp bana uğramamakta ısrar ediyorsun. Bekliyorum.
İlk FRP testinin süresinin bitmesine az kaldı. Temmuz ayında kazananınız belli olacak. Cevapları e-mail, mektup veya kartla gönderebilirsiniz. Aylardır oyun piyasasındaki diğer oyunlardan da bahsetmek için hazırlıklar yapıyorum ama sorunlar yakamı bırakmıyor. Ya harddisk'im uçuyor (ki bu henüz bir defa oldu ve artık duvarımı süslüyor) ya da başka sorunlar çıkıyor. En sonunda gelecek ay yeni sistemlerden bahsedebilme şerefine nail olabiliyorum.
Magic'in son oyununu oynayabildiniz mi? Duyduğum kadarıyla korkunç ötesi güzel bir oyunmuş? Finallerim de başlamak üzereyken, acaba oyunu alıp finalleri verememe riskine girip gelecek seneki ders sayımı 16'ya mı çıkarsam, yoksa biraz bekleyip bütün derslerimi kurtardıktan sonra mı alsam?
ÖYS de herkese bol şans arkadaşlar. İstediğiniz yerleri kazanmak için gerekli olan bütün büyüleri yaptım. Bundan sonrası size kalıyor.
Ve gelecek buluşma 28 Haziran'da.
" Shirata Tymora Min Chytena"

ar@rım

Subject: *Greetings from SF*
Date: *Fri, 16 May 1997 12:35:39 PDT*
From: *"Tim CAT" <timurcat@hotmail.com>*
To: *All*
Hi everybody,
Now, I am writing to you from San Fransisco's amazing public library at Market Str.
We are (me & Ebru) here for 4 days but it seems like 4 months.
We are trying to survive.
More to come...
Bye

```
          >\\\\//<
          |_""""_|
        (O) (0)    Timur Catakli
—OOO—(_)—OOOo————————-
```

Geçen ay, bazı dikkatli okuyucalarımızın da anladığı gibi Timur ve eşi artık Amerika'da. Orada bir kaç ay (yıl?) geçirip, Amerika neymiş, ona bakıp dönecekler. Bu köşe ile ilgili gitmeden önce *'Abi, ben oradan kesin yazımı yazıp gönderirim'* derken, kendisi bile kesin yazamayacağını biliyordu. Netekim öyle de oldu. Timur yeni dünyada kontrolü ele geçirene kadar ar@rım köşesini ben yazıcam. E-Mail'lerinizi yine timur@gsmnet.com adresine gönderebilirsiniz. Bu ay değil ama onların cevaplanmasına devam edilecek. Şimdi, daha önce yayınlanmamış ve benim aklıma ilk gelen Internet ile ilgili bir konudan bahsetmek istiyorum: IRC InternetRelayChat anlamına gelen IRC ülkemizde, yaklaşık 2 senedir moda dicem, aranızdan bazı çıkıntılar *'biz, bu işi 5 sene önce okulumuzdan bağlanıp yapıyorduk, o zamanlar internet telnet üzerindendi, sen bilmezsin'* dicekler. Ben de onlara *'evet ama o zamanlar herkes tarafından bilinmiyodu, sadece üniversiteler üzerinden bağlanılıyordu'* diye cevap verip, içimden de *'ukala herif'* diyecem. Neyse...

Türkiye'de Internet kullanıcılarının sayısı arttıkça, IRC serverlarının ve onlara bağlanan insanların sayısı da giderek artıyor. Amerika'daki IRC serverlarında aynı anda onbinlerce kişi bağlı oluyorken, bu rakam Türkiye'ye şimdilik çok uzak. Zaten Türkiye'de IRC server sayısı iki elin parmaklarını geçmez. Yazının ileriki bölümünde bunları tanıtacağız (prizmanınkini asla tanıtmam).

IRC olayına dahil olmanız için gerek şartlar, öncelikle Internet bağlantınız olması ve bir adet IRC programını (tercihen mIRC (**www.mirc.co.uk** 'den alabilirsiniz)) internetten download edip bilgisayarınıza yüklemeniz. Yükledikten sonra, programda default (anlamayanlar için cümle içinde kullanayım, ben default gördüm (şimdi, deminki çıkıntı 'Bu Cem Yılmaz'ın esprisi' diyo)) olarak bulunan serverlara bağlanır veya **ADD** komutu vererek Türkiye'deki IRC serverların bilgilerini yazıp (prizmanınkini asla yazmayın), bunlara girebilirsiniz. Ha unutmadan, bir de kendinize bir nick (ben nick gördüm) seçmeniz gerekiyor. Bu nick sizin chatroom'daki (ben chatroom gördüm(muhahaha)) isminiz oluyor. İnsanlar (chatmanyakları?) odada, sizi bu isimle çağıracaklar. Hatta işi ilerleten chatmanyakları (bakınız Max!), IRC'de muhabbeti ilerletip, gerçek hayatta buluştukları zamanda size bu isimle hitap edecekler, siz bile şaşıracaksınız. Neyse, kısa bi özet yapıp, devam edelim. Internete bağlandınız, kendinize bir IRC programı (meraklıları internette 'irc AND scripts' diye search (ben search eyledim) etsinler) çektiniz, bir nick bulup, IRC servera bağlandınız (burda dikkat edilecek tek nokta IRC server'ın prizma olmayacağı). Şimdi yukarıdaki seçeneklerde **GET LIST**'i seçerek serverde o anda bulunan odaların listesini görün. Bu listede odanın adı, o anda odada bulunan insan sayısı ve odanın topic'iğinin (babam topic getirdi) ne olduğu gibi bilgiler var. Kendinize bir oda seçip, dalın içeri kimseye sormadan. Sağdaki listede odada o an bulunanların isimleri, solda da odada konuşulan geyik satırlarını göreceksiniz. Sağdaki listedeki isimlerin bazılarının başında @ işareti olduğunu göreceksiniz. İşte o dallamalar OPerator (ben operator oldum) oluyor. Onların, odadakileri kicklemek (dışarı atmak), banlemek (içeri bir daha girmesini engellemek) ve odanın görünmez oluşu, sadece davet edilenlerin girmesini sağlamak gibi özellikleri ile oynama hakkı vardır. OP olmayan siz ve sizin gibi, ikinci sınıf, sıradan insanlar sadece odada muhabbete katılabiliyorlar. Bence en güzeli bu...

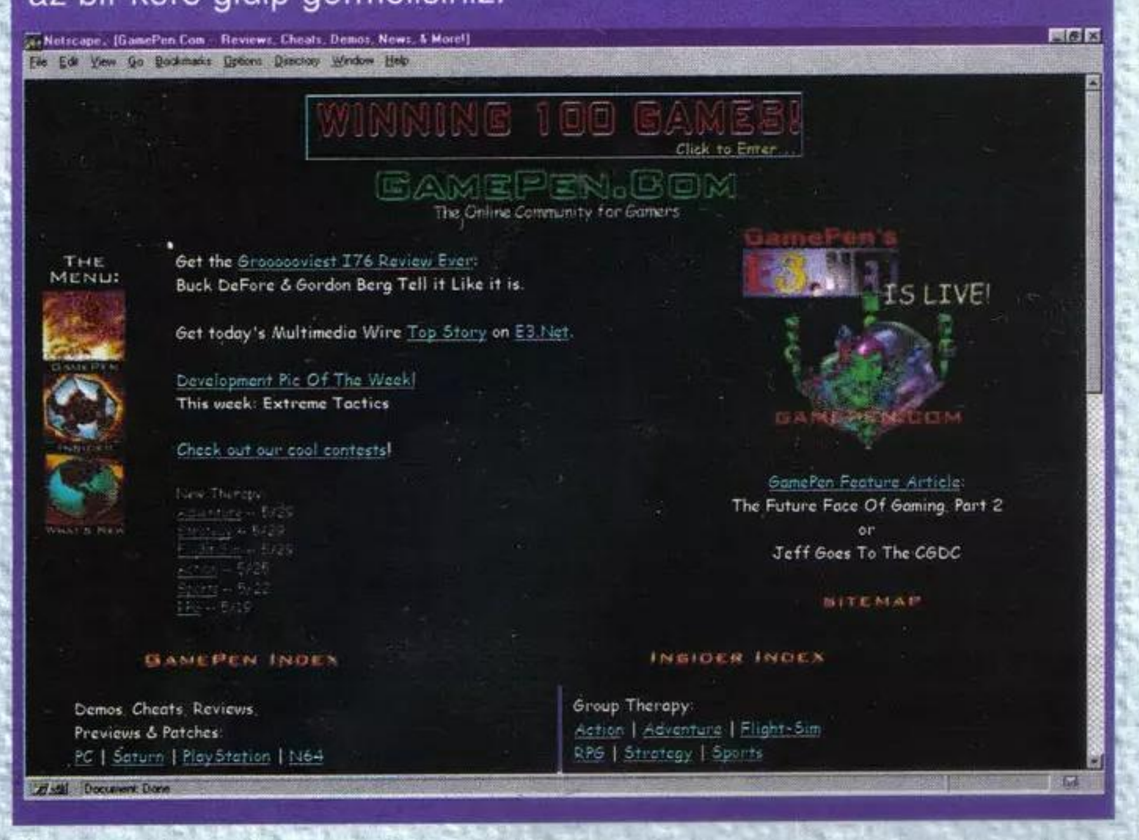
Şimdi gelelim, Dünya'da ve Türkiye'de chat'in anlamı ve amacına. Amerika'da insanlar popüler chat serverlarına girebilmek için para veriyor veya bir şirket chat server'da register oda açarak, halkla ilişkiler servislerinin bir kolunu burda hizmete sokuyor. Yani Amerika'da (ahh Timur'um ah!) işin geyik kısmının yanında bir de ticari kısmı var. Güzel(!) ülkemizde ise olay tamamen ve bütün olarak geyik boyutlarında. Register oda açmak da IRCOP'ların (ben IRCOP sevdim) elinde olduğu ve IRCOPlar da geyikçilerin önde gidenleri olduğu için registered odaların pek bir işlevi yok.

IRCOP konusu açılmışken bir konuya da değinmeden edemeyeceğim. IRC server kurmak isteyen firmalar, bu serveri yönetecek IRCOP'lar seçerken çok dikkatli olmak zorundalar. Bu göreve getirilen insanın, sağduyu sahibi olması, bulunduğu yeri hazmedemeyip de servera bağlanan insanlara aşağılık insan muamelesi yapmayacak kadar olgun olması, karekterli ve şahsiyetli olması, hatta en önemlisi evrimini tamamlamış olmalıdır. Çünkü IRCOP'ların bir kişiyi kill etmek (serverdan disconnect etmek), k-line yapmak (bir daha aynı IP ile

http://www.gamepen.com

Oyun dünyasından haberlere anında erişmek istiyorsanız bu siteyi hemen bookmarkınıza atmalısınız. Bütün oyun firmalarından en son haberler, çıkacak oyunların son durumları, popüler oyunların yapımcıları ile röportajlar... Kısacası tam teşkilatlı bir intenet dergisi. Ayrıca son oyunların review'ları, oyunlar hakkında yazarların değişik yorumları, cheatler, demolar, patchler, kısa aralıklarla update ediliyor. Bir de Picture of the Week kısmı var ki bence çok güzel. Tam olarak nasıl ve kimler katılıyor bu yarışmaya bilmiyorum ama ortaya çıkan eserler gayet güzel. Ben herhafta muntazaman (bu kelimeyi de çok severim) giderim. Gavur neler yapıyo bakarım.

Bir de arada sırada düzenledikleri competition'lar ile çeşitli hediyelere dağıtıyorlar. Bilmem ne kadar ilginizi çeker ama ben söyliim dedim. Ayrıca çizgi romanlara meraklı olanlar için net üzerinde yayınlanan bir comic serisini okuyabilir. Ben beğendim güzel oluyo. Ama tatmin edici bir ingilizce'ye sahip olmak lazım. Kısacası güzel site canım. Hepiniz hayatınızda en az bir kere gidip görmelisiniz.

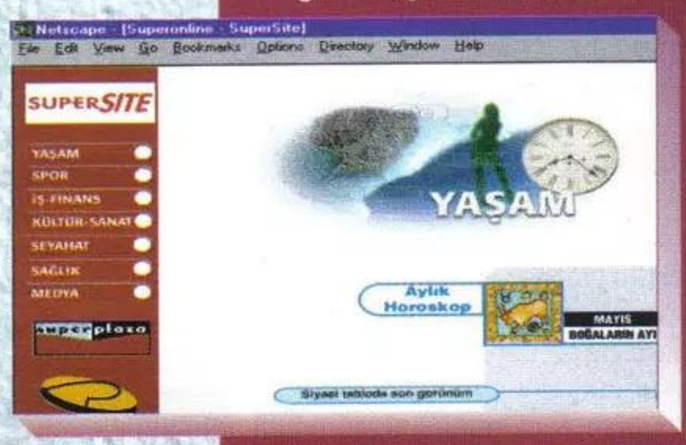


servara bağlanmasını engellemek) ve özel konuşmaları (whisp) okumak gibi yetkileri vardır. Ve demin saydığım özelliklere sahip olmayan IRCOP'ların masum chat oyununu, bir sinir savaşı haline getirmesi içten bile değildir. Aman diim dikkat etmek lazım bu konuya (bakınız:prizmanet dikkat etmemiş).
IRCOP'lar ile ilgili yaralarımıza değindikten sonra, şimdi sık kullanılan IRC terimlerine değinmek istiyorum.
list [/list]: Serverda bulunan odaların listesini almak için gayet yararlı bir komut.
names [/names #oda_adı]: Bu komutu bizim zayıf Mert'ten başka kullanan var mı bilmiyorum ama ben yine de bahsedeyim dedim. Serverda bulunana bütün kanalların ve o kanallarda bulunan kişilerin listesi kronolojik sırayla ekrana gelir.
join [/join #oda_adı]: Bir odaya girmek için kullanılır. Eğer serverda olmayan bir oda ismi ile join komutu verirseniz kendinize bir oda açabilirsiniz.
parts [/parts #oda_adı]: Odadan ayrılmak için.
kick [/kick #oda_adı nickname]: Bir kişiyi odadan dışarı atmak için kullanılır. Ama kanalda op olmanız gerekmektedir.
ban [/ban #oda_adı nickname]: Odadan kiclediğiniz birisinin tekrar odaya girmesini engellemek için kullanılır. Yine op olmanız gerekmektedir.
invite [/invite nickname #oda_adı]: Bir kişiyi bir odaya davet etmek için kullanılır. Eğer kullandığınız IRC programın 'auto join on invite' seçeneği açıkça (tavsiye etmem) davet edildiğiniz kanala otomatik gidersiniz.
querry [/query nickname]: Birisi ile oda haricinde, özel bir odada chat yapmak (whisp). Çağımızda yeni aşkların başlaması bunun sayesinde oluyor desem yalan olmaz. Ben çok gördüm, whisplerde filizlenen aşkların, gerçek hayata yansıyıp, yeşermesine. Ne kadar sağlıklı olduğu tartışılabilir ama Mert'in dediğine göre, gelecekte insanlar, IRC'de tanışıp evlenecekler, nikah şahitleri bilgisayarlar olacak, evlerinde de chat yapacaklar, yanlız evde iki bilgisayar bulunacak. Yoksa evlilik uzun sürmez.
away [/away message]: Geçici bir süre için bilgisayar başından uzaklaşmanız gerektiğinde, ne biliim, çişiniz geldiğinde veya telefon etmeniz gerektiğinde bu komutu verip chat'deki dostlarınızı (!) durumdan haberdar edebilirsiniz.
topic [/topic #oda_adı message]: Eğer odada op iseniz odanın topic'ini (konusunu diyecem olmayacak) değiştirebilirsiniz.
msg [/msg nickname message]: Odadaki birkişiye, şahsa özel mesaj göndermek.
quit [/quit message]: Serverdan disconnect olurken bir mesaj vermeye yarıyor. Mavra mesaj yazacaksanız eğlenceli olabilir.
nuke: Dışarıdan yardımcı bir program vasıtasıyla, bir kişinin serverdan disconnect olmasını sağlamak. Bu program, kullanıcının portuna çok yüklü data paketini aynı anda göndererek server ile bağlantısının keser. Gayet sadistçe bir davranış.
winnuke: Yine bir program vasıtasıyla, Win95 de bulunan bir bugdan yararlanarak, karşı tarafın bilgisayarında mavi hata ekranının çıkarıp, bilgisayarını kilitlemek. Yapanlar anında öldürülmeli.
kill: IRCOP'lar, bu komutla, kullanıcının serverdan disconnect olmasını sağlayabilir ve suratlarında gayet sadistçe bir gülüş oluşur.
k-line: Ban komutunun biraz abartılmış hali. IRCOP'ların yetkisinde bir davranış. Belli bir nickname'in veya IP numarasının servera girmesini engellemek.
Teknik bilgi sizi sıktı mı bilmiyorum ama ben bu IRC yazısını okuyanların arasında, yeni IRC'ye başlayacaklar veya başlamak isteyenler olabilir diye düşünerek yazdım. Yukarıda verdiğim bilgileri bilenler için biraz sıkıcı oldu sanırım. Amaaaan, neyse ne! yazdım işte (kendi kendime psikopatlık yaptım! ehu!).
Son olarak Türkiye'deki IRC serverlarından bahsetmek istiyorum. Tabii sadece benim bildiklerim. Bu konuda herhangi bir araştırmacı gazetecilik örneği göstermiş değilim. Biz GameShow ekibi olarak irc.aidata.com.tr'ye takılıyoruz. Bu serverdaki #GamESHoW odasında büyük bir ihtimalle bizden birilerini her zaman bulabilirsiniz. Biz Aidata'dan, IRCOP'larından (yalarım abi), oraya takılan güzide(!) arkadaşlarımızdan gayet memnunuz. Eğer daha önce irc.aidata.com.tr'ye gitmemişseniz hemen serverinizi değiştirin. Ben diğerlerine gitme ihtiyacı duymadım şimdiye kadar. Diğerleri dediğim de irc.raksnet.com.tr var. Zaten RaksNet deyince #Zurna odasının gereksiz kalabalığından başka birşey gelmiyor aklıma. Gitmem, gidene de mani olmam. TürkNoktaNet'in IRC serverına sadece kendi kullanıcıları giriyor, Superonline'a birkere gittim, orda birisi ile tartıştım, bi daha hayatta gitmem, EscortNet'e hiç gitmediğimden yorum bile yapamayacağım. prizmanınkine ise küfür etmemek için kendimi zor tutuyorum.
Son olarak 'chat kötü birşeydir. Bütün chat yapanlar (biz de dahil olmak üzere) manyakdır' diyerek yazıma NOKTA koyuyorum.

Justinyen

http://www.superonline.com

Türkiye'de en sağlam içeriğe sahip olan ISP sitesi. Değişik alt başlıklar halinde birçok konu var. Sağlıktan-ekonomiye, eğlenceden-kültüre bir çok bilgi edinebilirsiniz. Yaptıkları ilklerden dolayı, aslında Superonline yetkililerini tebrik etmek lazım. Hele, Foreks ile beraber hazırladıkları online finans hattı projesi inanılmaz güzel. Yakında gerçek online olup, internet üzerinden hisse senedi alınıp, satılacak duruma gelecekmiş. Gerçekten tebrikler. Hotel's Guide hizmetleri ile Türkiye'nin herhangi bir yerindeki bir otel hakkında bilgi alabiliyorsunuz. Astroloji meraklılarına hergün update edilen bilgiler veriliyor. Hıbır dergisinin sayfalarına göz atabiliyorsunuz. Haberler kısmına ise diyecek yok. Türkiye'deki medya kuruluşlarına bütün linkler mevcut (ama bizimki yok, neden bilmiyorum, aslında biz onları çok seviyoruz). Ayrıca SüperPlaza projelerini bitirdikleri zaman epey ses getireceklerini tahmin ediyorum. Sağlık köşesi, bilmece bulmaca, eğlence köşeleri ve şu anda aklıma gelmeyen birçok alt başlık ile daha önce de dediğim gibi çok sağlam bir içeriye sahip. Zaten şu anda Türkiye'nin en çok hit alan sitesi sanırım.



Fevkalade tatmin edici içeriğin yanı sıra WebDesign olarak da 10 üzerinden 10' u hakkediyorlar. Zaten internet de çıkan bütün yenilikleri takip ederek ve var olan bütün özelliklerden faydalanarak en güzelini yapıyorlar. Java ile hazırlanmış Bulmaca'yı ben ilk gödüğümde çok etkilenmiştim. SuperSite FlashZone kısmının ise bilhassa html diline meraklı olanlar tarafında kesinlikler görülmesi gerekir. Ayrıca www.superonline.net'e girerek, Superonline'ın hizmetleri hakkında bilgi alabilirsiniz.
Sonuç olarak bütün Superonline yetkilileri böyle bir site hazırladıkları için koskocaman bir BRAVO'yu hakediyorlar. Emeği geçen herkese tebrikler.

İşte irc.aidata.com.tr'deki chat manyaklarından bazıları:
|Black|: Hem mavra, hem kel, hem ipna, hem de severim icabında, delikanlı çocuktur.
|Darklord|: Karı için adam nuke'ler. Kiralık nuke'cu. Bazen severim.
|Delugel|: Fuar arkadaşı, bir de az konuşsa.
|FiBuLal|: Mavra kızdır. Bir kusurumuz oldu kendisine. Tekrar özür dileriz ehu!
Gezgin: Gezgini de severim, ara sıra konuşur daha çok severim.
ISIS: Eski kraliçem. Şİmdi pek yüz vermiyo. Konuşmak için whisp sırasına girmek lazım. O da beni sıkıyo.
Max: Anlatılmaz, yaşanır. uhu
rukuu: Anlaşılmaz bir sebeple benle whisp eylemiyo. Ama oda'daki muhabbeti bir numara.
ShyGuy: IRCOP'um benim, gördüm mü yalarım.
SkyWalker: Eski sevgilim, İyi çocuktur ama çok ipnadır.
Sun-M: Eski dedikodu arkadaşım. Ama beni artık sevmiyo. Neden bilmem.
Izul: Severim kendilerini, sapıktır, ipnadır, satıcıdır ama altın gibi bir kalbi vardır, çoğaltmak lazım, iyi insandır eheuhe!

AMIGA DOStu

Anladığım kadarıyla bu köşeyi sadece 3 kişi okuyor: 1-MEG: Editör olduğu için (ve yazının orasını burasını kesmek için). 2-MUTLU: Yazılarımı beğendiği için (ve de Mutlu'nun bilgisayarlarla alakası yok. Örnek okuyucu işte. Birilerinin bir yerlerine dokunur inşallah). 3-BEN: Şahsa özel ego tatmini (okuduktan sonra kendime "aferin lan" demek için). Umarım bundan sonra 4-5-6'lar gelir. Ne diyim başka birşey yazmak istemiyorum. Bu ay 2 dandik oyunumuz var. Okuyun ve coşun...

☒ZEBANİ "ben de okuyorum len!" YARIŞÇI

SURFING NINJA

Evvel zaman içinde, kalbur zaman içinde, Amerikan yankee'lerinin, Amerikan Eagle'larının, Amerikan Homeboy'larının, Amerikan Offspring'lerinin ve bittabii ki Amerikan dolarlarının ortalarda cirit atıp, sabah akşam durmadan deniz, güneş, kum, kola, içki ve seksin birbiriyle harmanlandığı ve eğlencenin tatlı fakat sahte büyüsünü devamlı yaşatan bir sörf kasabası varmış. Burada herkes mutluymuş. Burada hayatın sadece pembe (ve yeşil!) tarafı varmış. Kaygı, sıkıntı, üzüntü, korku, stres, rekabet gibi kavramlar buradaki yaratıklara çok ama çok uzakmış. Bu yaratıkların tek kaygısı, gündüz plajlarda gece diskolarda hava atabileceği kadar güzel bronz vücutlu olmak, tek sıkıntısı akşam diskodan sonra sarışın afet dorothy veya esmer afet valeri ile yatamamak, tek üzüntüsü yattıktan sonra dorothy ve valeri'nin başkalarıyla da yattığını bilmek, tek korkusu içkileri yuvarladıktan sonra ne dorothy ne de valeri ile yatmak, tek stresi dorohty veya valeri ile yatarken erken boşalmak ve tek rekabeti de ertesi gün arkadaşlarına kaç dorothy veya valeri ile yattığını ballandıra ballandıra anlatmakmış. Fakat bu mutlu ama aynı zamanda anlamsız rüya uzun sürmemiş. Yıllar önce iki atom bombasına maruz kalan, onun acısını ve intikamını yıllardır kalplerinde taşıyan çekik gözlü sarı benizliler, intikam ve nefretle büyüttükleri görünmez savaşçı ninjaları aptal Gaijinlerin üstüne salmışlar. Bu güneş sarısı ve dolar yeşili güzelim sörf kasabası bir anda kan kırmızısına dönmüş. Olaya tepkilerini şon model Porshe arabalarının üstünde gösteren anne ve babalar, amerikan hükümetinden sert bir dille bu vahşetin bir an önce durdurulmasını ellerindeki oy pusulalarını havada sallayarak dile getirmişler.

Amerikan hükümeti de hemen harekete geçerek sandıktan kaslı bir ölüm makinası çıkarmış ve alkışlar arasında bu sörf kasabasına yollamış ve...

Ve'si bu kadar işte. Eğer bu anlamsız masalın sonunu merak ediyorsanız ilk yapacağınız iş Surf Ninja'yı almak. Ondan sonra da bu kaslı ölüm makinasının yerine geçip, bu güzelim rüyayı bozan geberesice ninjaları yedikleri pirinç gibi tanelere ayırıp, amerikan paranoyasının... pardon amerikan rüyasının devamını sağlamak ve yukarıdaki saçma masala kol gücünüzle bir son yazmak. Walla bu ayki oyunlar o kadar dandik ki sinir oldum. Yani şu oyunu allayıp, pullayıp "alın, alın, çok güzel, mükemmel" gibi yalanlar yazabilirdim ama dürüstlüğüm ve mesleki ahlakım beni böyle bir hareketten alıkoydu. Üstelik "Holy Editor" Meg'den paparayı yiyeceğimi bile bile (şimdi bu editörlere bir yenisi daha katılıyor, hazırlıklı olun. Süpriz söylemem. ehue=gıcık chat terminolojisi). Neyse yerimiz dar (duyuyor musunuz lan editör hıyarları!!). Şimdi oyun hakkında bazı şeyler yazıcam ve defolup gidecem.

Bi kere kahramanımız acayip uyuz. Vietnam savaşından döndükten sonra savaş sendromuna tutulmuş paranoyak ve nefret bir tip. Amerikan traşlı tam bir asker. Ninjalar derseniz onlar da bir acayip. Ortalıkta dolaşıp vietnamlı askerin kendilerini öldürmesini bekliyorlar. Oyun sizin de anlayacağınız üzere Dragon Ninja, Ninja Warriors tipi, sağdan soldan düşman fırlayan ve onları öldürmeden level atlanmayan dövüş oyunu. Üstelik klasik tarzda ve demin saydığım oyunlardan daha kötü. Yine sağdan soldan ninjalar üzerinize geliyor, siz onları öldürüyorsunuz. Sonra

yenileri geliyor, siz yine öldürüyorsunuz. Oyunda ulaşmaya çalıştığınız hiçbir amaç yok. Sadece vur - öldür.

Harcayacağınız zihinsel enerji osururken veya burnunuzu karıştırırken harcayacağınız enerjiden çok daha az. Tabii fiziksel olarak harcayacağınız enerji de ancak joystick tutan elinizin kaslarını geliştirmeye yarar. Oyunun sprite grafikleri yavaş ve ayrıca pek iyi değil. Eğer yıllar önce Amiga 500'de yapılmış olsaydı iyi denilebilirdi ama şimdi koskoca güzelim Aga'ya yakışmıyor mu? Fakat bazı background'lar güzel çizilmiş. Ama sırf background görmek için alınacak başka oyunlar var zannımca. Sesler ve müzikler hakkında ise ne objektif ne de subjektif davranmak istiyorum. Zorlamayın beni. Hele oyunda gereksiz bir GORE gösterisi var ki ne siz sorun ne de ben söyleyeyim. Şunu yapın bunu yapın demiyorum çünkü oyunda ninjaları gebertmekten başka yapacağınız birşey yok. Son söz: Eğer hiçbirşeyi sorgulamadan sadece vakit geçirmek için oyun oynuyorsanız surf ninja'yı şiddetle tavsiye ediyorum. Diğerleri de Tetris oynasınlar bence. Hiç olmassa hızlı düşünmeye yardımcı oluyor.

WHEELS of FIRE

Yaw önceden AGA olmayan Amigalarda ne güzel araba yarışı oyunları çıkardı: Lotus, Crazy Cars (ama 3.cüsü) Test Drive, İndianapolis 500 şimdi güzelim AGA'larda çıkan araba yarışlarına bak. Hesapta Riil-taym tekçır nappingli, bol renkli, hızlı. Bence şu an çıkanların hepsi de kasırganın yanında üfürük gibi. Üstelik kalitesizler ve de kötü kokuyorlar. Hiç heyecanlanmayın whells on fire'ı şu sıralar hiç oyun çıkmayan Amiga piyayasında mecbur kaldığımı için yazıyorum. Görev icabı. Onun için kısa kesicem, muhabbet yok. Zaten MEG hala sayfa sayısını arttırmıyor. Ben de istemeden uzun yazıyormuşum. Neyse efendim lafı uzatmayalım hemen oyuna geçelim: Whells on Fire bol tekerlekli, vitesli, çarpışmalı, ne idüğü belirsiz ucubik arabasal basa bas ve gaza gaz bir yarış oyunu. Heyecan yönünden zayıf, dizayn yönünden yetersiz, müzik yönünden berbat, desem bana inanın. Bu oyun için arkadaşınızın karşısına geçin "Seni yenerim, en iyi ben oynuyorum birinciyim" gibi tahrik edici cümleler kurmaya değmez. Şimdi her oyunda bulunan kahrolasıca menü bölümüne geliyoruz. Sinir oluyorum bu menülere zaten. Another world ne güzel oyundu. Film gibi otur başla ve oyna (da ne alakası var şimdi)

1. Start New Game : Yaw çok merak ediyorum bunları bilmeyen var mı acaba. Mesela ben bu "start new game"i açıklamasam ve birisi de bu yüzden oyunu oynayamasa. Böyle bişey olabilir mi? Hem siz okuyucular ve oyuncular herşeyi hazır önünüze mi bekliyorsunuz. Bunların yazılmasını mı istiyorsunuz. İstemeyenler parmak kaldırsın ve oyuna başlasın!

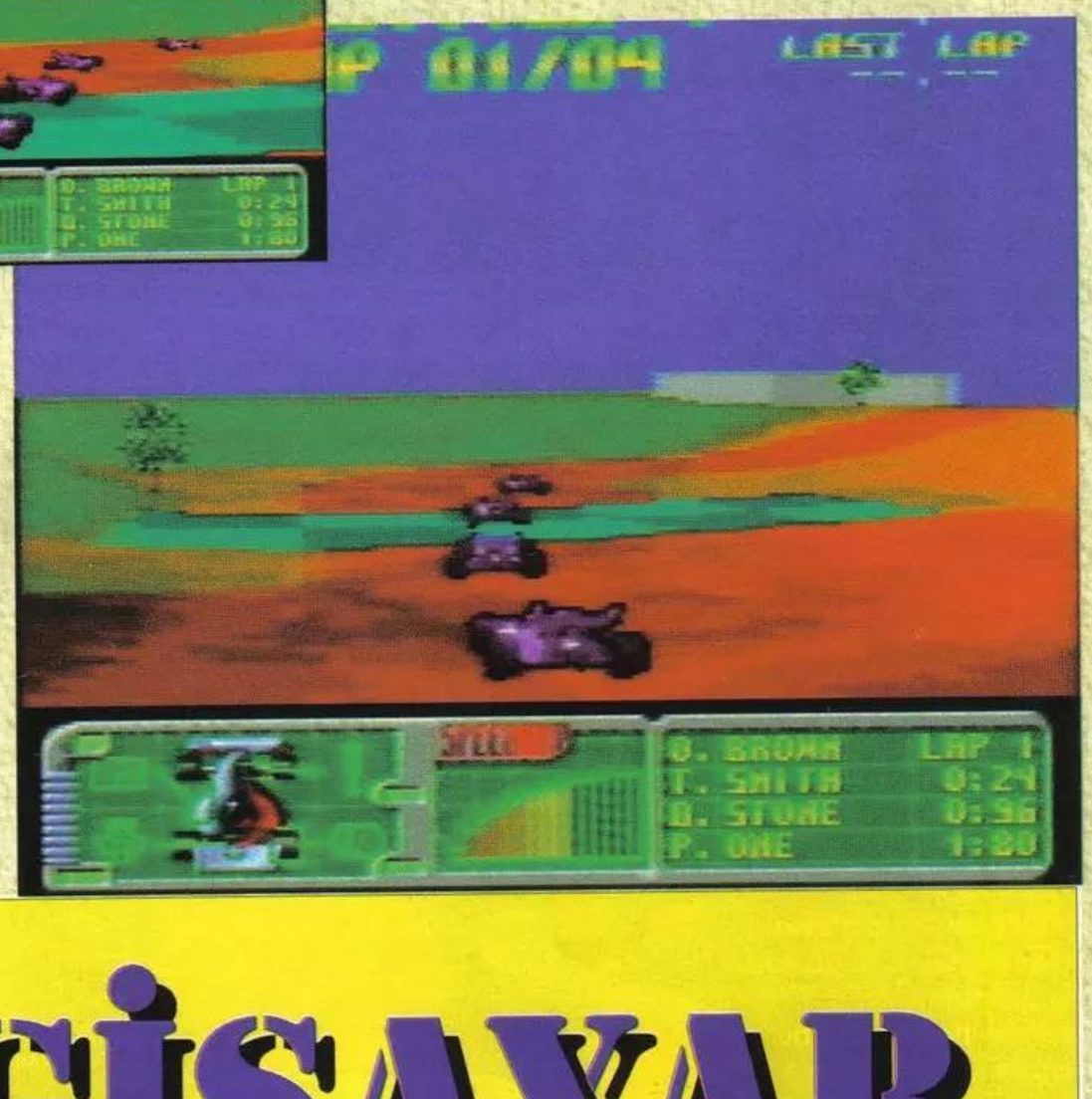
2. Load Old Game : Bu da bir diğer gıcık seçenek 3 kelime ve 9 hecede özetliyorum: Sakladığın yarışı yükle.

3. Options : İşte bu da oyun biraz komplike olsun diye konmuş. Burada level, Track (yol), music (hemen kapayın) ve isim gibi ayarlamalar var. Çok kolay'a ayarlayın, çıkın (burger=kötü espri).

4. Practice : Sanki oyun çok güzel ve de çok zormuş gibi. Sakın girmeyin

5. Quit : Haydaaaaaaaa.....

İşte efendim menüler bunlar. Biraz da yarıştan bahsedelim (hala oynuyorsanız). Bi kere rakipler acayip dangalak. Nerdeyse siz arkalarına gelince sizin geçmeniz için yol açacaklar. Bu durumda kendinizi ambulance şöförü gibi hissedebilirsiniz. Yollar bol virajlı ama her nedense bu virajları 400 km. hızla dönebiliyorsunuz. Yani biraz zorlarsanız ilk virajda birinci olup oyunu bitirebilirsiniz. Arabanız bilinen 101 elementin hiçbirisinden yapılmadığı için çatlama, bozulma, kırılma gibi sorunları yok. Ayrıca her yarışta belli bir miktarda para kazanıyorsunuz (dolar cinsinden) bu parayla arabınızın aksamlarını değiştirebilirsiniz. Mesela daha iyi motor, tekerlek, süspansiyon gibi şeyler alabilirsiniz ama hepsi hikaye. Bu değişikliklerden bir tanesinin oyuna katkısı oluyorsa forgotten realm'a kapak olayım ihşallah. Bunun dışında az renkli, çok diskli (5 disket), AGA ama nonAGA olan ve de Amiga top oyun listesine en sondan giren ve de yukarılara çıkması namümkün mükemmel bir oyun. Umberto Eco bu oyun için "Diyalektik materyalizm açısından incelendiğinde bu oyunda tarihsel süreçteki karşıt güçlerin dengelenme patolojisindeki devinimlerinin aynı potada eridiğini görüyoruz" demiş. Daha ne diyim hemen alın.....



JOY BİLGİSAYAR

Amiga için en yeni oyun, utility, ve Aminet CD'leri
Türkiyenin en geniş Amiga 1200 oyun ve utility arşivi
PC için en yeni disk ve CD-Rom oyunları
CD-Rom oyunlarında cazip fiyatlar.
Amiga ve PC'de resimli oyun kataloğu
Aztech CD-Romlar, Sound Galaxy Ses kartları.
Türkiye'nin her yerine kargo ile sipariş gönderilir.
Ücretsiz Amiga ve PC listemizi isteyiniz.

AMIGA CD'LERİ
AMIGA CD'LERİ
AMIGA CD'LERİ
AMIGA CD'LERİ
AMIGA CD'LERİ
AZTECH ÜRÜNLERİ
AZTECH ÜRÜNLERİ
AZTECH ÜRÜNLERİ
AZTECH ÜRÜNLERİ
AZTECH ÜRÜNLERİ
AMIGA
HIZLANDIRICI
KARTLARI

Adres: OSMANAĞA MAH. NÜZHET EFENDİ SOK. EKŞİOĞLU MERKEZ HAN
No: 9/26 KADIKÖY / İSTANBUL (Akbank Yanı)
TEL: (216) 348 20 79-FAX: (216) 418 56 88

YOLUN sonu

TERS ADAM

Gören de İstanbul diil, Las Vegas zanneder. Ne bu, haftada üç posta fuar olur mu bea. Yani yok karşı diilim, dinimize de uygundur (hostes kızlar hariç), varsın olsun, yapsınlar, gençlerimize uyuşturucusuz, içkisiz gidecek bir yerler çıksın da, benim anlamadığım, fuar olunca no'luyor bu satıcılara. Şimdi takip edin bakalım, bu adam bu mali (mesela modem) alıyor 75 dolara, hakkıdır 100 dolara satcak, bi de üstüne stand kirası, hostes kız belası falan, diyelim 150, ama yoook, vallaha olmaz, fuar özel fiyatı 80 dolar. E be kardeşim ben geldim, ben daha dün geldim senin bilmem ne bilgisayarına, sen bana modem 200 dolar demedin mi? Şimdi n'oldu, fuara gelince kalabalıktan beynin mi sulandı? Baktın azınlıktasın, müşterilerin hepsi bir yere toplanmış, korktun da mı indirim yapmaya karar verdin? Yoksa çok yufka yürekli misin? Ya da küçük kapitalist kuşlar sana uyuz yapalım, çok satalım, sürümden mi kazanalım dediler? Ya neyse ney işte, orası beni ilgilendirmez de, peki dün senden bu modemi alan zavalıya ne demeli. Yaziik diil mi o adama, bana, sana, vatana, millete. Fiş yerine bari anlına 'SALAK' yazsaydın adamın. Şimdi o senin standın önünden geçerken fiyatı görünce sana okkalı bir küfür savurmaz mı? Evde oturan akrabaların bu küfürü ta içlerinden hissetmezler mi? Hepiniz, bi kere söylicem, iyi dinleyin, madem bu mal, bu kadar ucuza satılıyor, o zaman her zaman bu fiyata satın. Yoksa geçiririz standınızı başınıza.

TERSO

NASI GİDER???

1) Engin Abla, fuardan akşam 8'de gelir, sabah 8'e kadar chat yapar ve sabah yine fuara NASI GİDER???
2) Türkiye'de bile adam olma evrimini tamamlamamışken, İstanbul'da tek bir kütüphane ismi bilmezken Timur, San Francisco'da kütüphaneye NASI GİDER???
3) Zebani, o cumartesi, o özel isimle, o filme Meg'le Mert'i satarak NASI GİDER???
4) Herkes heyecanla FRP oynamak için yanıp tutuşurken, yediği önünde fırın sütlacı arkasındayken, dungeon master Şahin daha saat 2 olmadan eve NASI GİDER???
5) Hollywood filmlerine bok ata ata Star Wars serisinin tekini bile görmezken Mert, The Arrival'a NASI GİDER???
6) Meg'in kendi işyerindeki, kendi masasındaki, hatta gözlerinin dibindeki cep telefonu NASI GİDER???

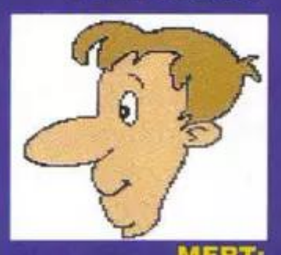
GELECEĞE YÖNELİK PLANLARIMIZ... AMA İLK ÖNCE ADAM OLUCAZ.

MEG: Parlak bir gelecek onu kandırdı sonunda. Yakında bütün bu işler elini ayağını çekecek. Huzur bulacak.

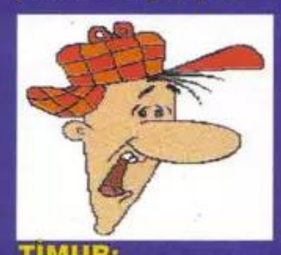
MAC: Almanya nın dertli sokaklarında yaşama savaşı vermesi, geleceğini düşünmesini şimdilik engelliyor.

ENGİN ABLA: Onun sonu beli. Türkiye Vergi Rekortmeni olup, gayet lüks bir hayat sürecek. Bizlere yukarıdan bakacak.

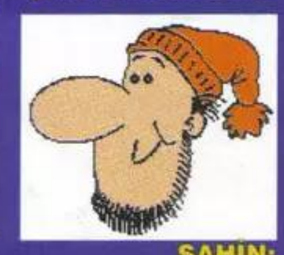
SERKAN: Hmm, onun işi zor. Hemde çok zor. İlk önce bir beyin nakli yaptırması lazım. Sonra... yok yok.. zor... çok zor...



MERT: Valla, Mert'in işi zor. İlk önce hayatta karşına çıkan badireleri atlatması lazım. Hele bir sağ çıksın, gerisi kolay.



TİMUR: Amerika da şahsiyetini bulursa, geri döndüğünde onu güzel bir gelecek bekliyor. Ne bilmiyom ama güzel işte



ŞAHİN: TSR romanlarının hepsini ezberledikten sonra kendi romanlarını yazacak Ama yazdıklarını kimse anlamayacak.

ZEBANİ: Sattığı arkadaşları tarafından, bir köşede bıçaklanmazsa eğer, başka bir köşede alkol komasından ölecek.

1) Sigara dumanından fersah fersah kaçan Yeşilay'cı Zebani'yi ~~paket paket sigara içerken...~~
2) Hayatı boyunca ağzına tek damla alkol (kolonya hariç) koymamış olan Meg'i hadi içmeye gidelim derken...
3) Diet'e başladığını söyleyen Engin Abla'yı birbuçuk iskender iki lahmacun siparişi verirken...
4) Okurlara adventure&strateji guide'lik yapan Mac'in Red Alert CounterStrike'ın ilk bölümünde takıldığını...
5) Maçlarda kendi kalesine bile gol atamayan Timur'un SF'de gavurlara gol yağdırdığını...

GÖRDÜĞÜMÜZDE GÖZLERİMİZE İNANAMADIK!

TOP 10 TÜRKİYE

1) NEED FOR SPEED 2
2) THEME HOSPITAL
3) REDNECK RAMPAGE
4) SHIVERS 2
5) BROKEN SWORD
6) OUTLAWS
7) M.D.K.
8) PREMIER MANAGER 97
9) DIABLO
10) NBA LIVE 97

TOP 10 DEUTSCHLAND

1) C&C MISSION DISK
2) C&C RED ALERT
3) F1 GP2
4) MDK
5) ULTIMATE CONQUEROR
6) DIABLO
7) SETTLERS 2 MISSIONS
8) LARRY7
9) FIFA 97
10) KKND

IN

- Dergi ayın birine yetişsin diye dergide sabahlamak. Yetişmeyince üzülmek.
- Milyonlar verip aldığın müzik setin ve cd'lerin dururken internetten kanırtarak çektiğin 4-5 Mb'lık *.mp3 dosyaları ile müzik dinlemek.
- Boru bişey değilmiş gibi dungeon master olmak (Serkan bile dm oldu da!).
- IRC'de 800'lü hatlar kapandı artık chat yapmam geyiği yapmak.
- Aynı hikayeyi yüzbinlerce kez yaşamış olmamıza rağmen bu sefer herşey daha iyi olacak diyebilmek.

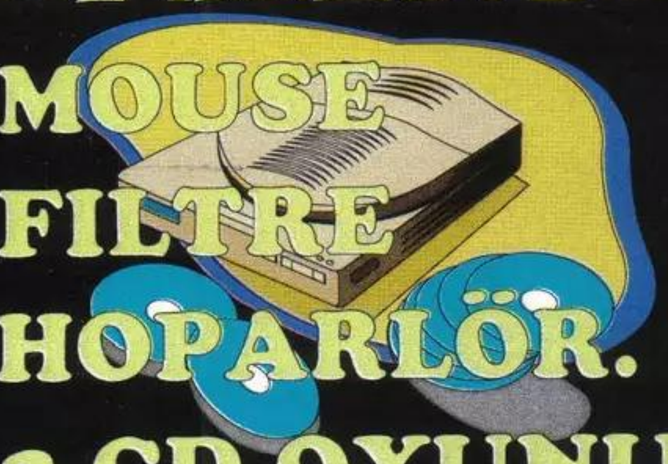
OUT

- Bu seferde ayın birinde çıkamadık diye üzülmek. Artık alıştık üzülemiyoruz bile.
- Askerde şafak saymak. Artık asker yazarımız yok.
- Burger King'de Whooper yemek.
- Fuarlar, Ohh bea... Ekime kadar fuar yok. Yaşasın, yaşasın...
- irc.aidata.com.tr'da #GameShow odasına topic yazmak. Suyu çıkdı da.
- Uzun saçları dalgalı bırakarak, deniz desenli giysilerle yaza merhaba derken, yağmurlu havalar için koyu renk yağmurlukları bir köşede tutarak safety yapmak.

MICROSOFT YETKİLİ SATICISI

NİŞANTAŞI JOKER BİLGİSAYAR

1 CD Oyunu Alan Herkese.... MOUSE PAD
2 CD Oyunu Alan Herkese.... GAMESHOW
3 CD Oyunu Alan Herkese.... MOUSE
4 CD Oyunu Alan Herkese.... FILTRE
5 CD Oyunu Alan Herkese... HOPARLÖR.
* Bilgisayar Alan Herkese.... 2 CD OYUNU



Joker Hakkınızı Kullanın.

TÜRKİYE'NİN HER YERİNE SİPARİŞ GÖNDERİLİR.

- Ücretsiz Danışmanlık Servisi
- İstediğiniz konfigurasyonsa PC'ler.
- Upgrade
- Yedek Parça
- Bilgisayar Tüketim Malzemeleri

Valikonağı Cad. Konak Pasajı No: 109/29
Nişantaşı/ İstanbul
Tel: (212) 225 02 50 Fax: (212) 225 02 51

SEGA®

ORİJİNAL

MEGA DRIVE

II

- Her zevke uygun yüzlerce oyun çeşidi
- Orjinal Pal sistem konsol + Made in Japan kalitesi
- Türkiye distribütörü Aral İthalat Ltd.in servis garantisi..

KAMPANYA

KDV DAHİL
125.- $

Bir SEGA klasiği...
Sonic 3D ile MEGA DRIVE II'nin üç boyutlu dünyasını keşfedin...

- **16 bit oyun konsolunda rakipsiz...**
- **Biribirinden etkili grafiklerle ve zengin efektlerle birleştirilmiş tam kontrol, hızlı aksiyon...**
- **700'den fazla oyun...**
- **Zengin aksesuarlar...**

SEGA®

ARAL İTHALAT LTD.

TÜRKİYE DİSTRİBÜTÖRÜ

İSTOÇ 6.ADA NO.68 MAHMUTBEY 34550 İSTANBUL Internet web: http://www.aral.com.tr
Fax: 0 212 659 44 64 Pbx: 0 212 659 26 73 E-Mail 1:aral@aral.com.tr E-Mail 2:sega@aral.com.tr

SEGA YETKİLİ SATICILARI:
ANKARA: Aydede Oyuncak Kızılay 434 29 15 **Megatek Ltd.** Kızılay 417 03 33 **Kanarya Ticaret** 433 51 35 Kızılay **ESKİŞEHİR: Mega** 233 15 75 **GAZİANTEP: Aydoğan Ltd.** 230 13 42 **İSTANBUL: Anten Elektronik** Caddebostan 350 77 30 **Atlantis Ltd.** Sirkeci 511 50 13 **Elit Oyuncak** Akmerkez 282 04 96 **Esen Ltd.** Unkapanı 512 99 00 **Halley Oyuncak** Capitol 391 64 93 **İlpa Ltd.** Avcılar 509 57 70 **Demirtaş Ticaret** Tahtakale 527 49 96 **D&R** Erenköy 273 27 90 **Dünya Gençlik** Kâğıthane 294 90 60 **MSM** Yeşilköy 573 37 98-99 **W.Computer&Games** Selamiçeşme 358 13 24 **Toys"Я"us** Carousel 543 54 19 **Sega Show Center** Sahrayicedid 355 31 75 **İZMİT: Toys"Я"us** 335 33 70-71 **İZMİR: Erday Ltd.** Basmane 489 01 55 **Modem** Alsancak 463 63 61 **Avrasya Pazarı** Karşıyaka 364 00 05 **KAYSERİ: Sar Elektronik** 232 68 38 **TRABZON: Yuma Oyuncak** 321 75 16

UYARI !
Satın alacağınız ürünlerde Sega helogramlarına, Özel seri numaralı garanti etiketlerine ve onaylı Aral İthalat Garanti Kartlarına dikkat ediniz.